
¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!
N.º 9
475 ptas.
PlayStation
Power
BLOODY ROAR
¡Conoce el juego que hará de ti una BESTIA!
¡GANA!
Este mes sorteamos 10 juegos CRASH BANDICOOT 2
Abe's Oddysee
Todos los trucos para ser un maestro
A EXAMEN
FIFA '98
Test Drive 4
Clock Tower
Judge Dredd
Jersey Devil
Bushido Blade
Pandemonium 2
WCW vs The World
Marvel Súper Héroes
adidas Power Soccer 2
MC
00009
8 414090 122771
La autoridad en los juegos de PlayStation


SHADOW MASTER
THE POST-APOCALYPTIC ARCADE
DOBLADO Y TRADUCIDO AL CASTELLANO
PlayStation
ACCELERATOR ENHANCED GRAPHICS
www.psygnosis.com
PSYGNOSIS
HAMMERHEAD

CONTENIDOS



Número 9 **28 Febrero 1998**



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Redactora:
Rosana Rivero



Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

Colaboradores: Carmen Sánchez, Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Pilar Sans, Josué Juárez, Pedro Cano.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74 08034 – Barcelona

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 ptas. (incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.845 ptas. España; 6.645 ptas. Europa y 9.645 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 – 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290
Buenos Aires. Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monetir, 23. Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74
08034 – Barcelona

BLOODY ROAR

49

Nada ni nadie de lo que hayas visto hasta ahora se le parece. Acércate al juego que te convertirá en una bestia. ¡Increíble! ¡Fantástico! ¡Bestiaaal!



EXÁMENES INFERNALES

11

Echa una simple mirada a nuestra lista de juegos. Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.

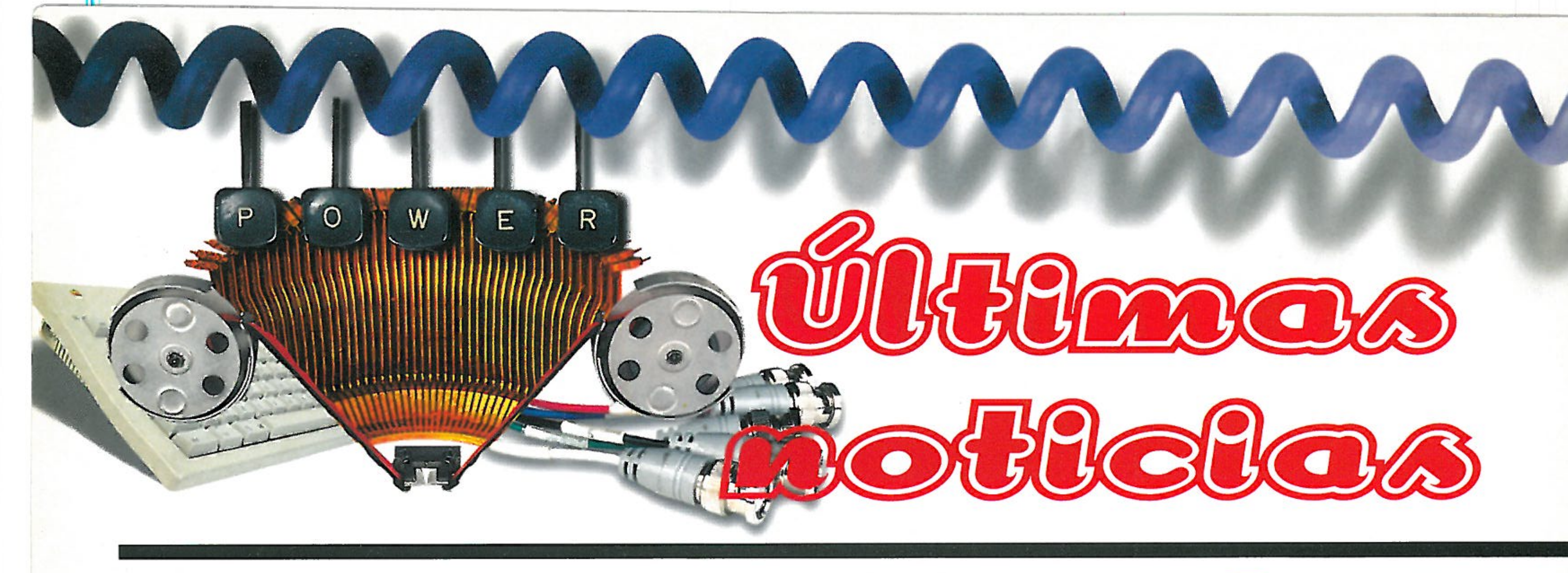
Concurso

Cada mes te damos la oportunidad de concursar y ganar uno de nuestros fabulosos premios.



SUMARIO





Tomb Raider 2.5

¿Primer disco de expansión para PlayStation?

Acaba de volver a revolucionar el mundo con su segunda aparición y Lara parece que ataca OTRA VEZ. En una entrevista concedida a periodistas americanos, Jeremy Smith, director gerente de Core dejó entrever algunos resquicios sobre el futuro de esta auténtica máquina de hacer dinero.

De momento, parece que la próxima aparición de Lara será mediante un «pack de expansión», el primero de estas características en el entorno PlayStation. Smith declaró que en Sony «están encantados» con la idea.

Todavía es pronto para saber si para acceder al nuevo disco será necesaria una carga parcial de *Tomb Raider 2*, pero el señor Smith puso mucho empeño en destacar que se tratará de un auténtico juego nuevo y no sólo unos cuantos niveles más.

Bajo el título provisional de *Tomb Raider 2.5* el disco comprenderá siete niveles originales que se completarán con un guión totalmente nuevo, incluyendo secuencias de vídeo animado y nuevos «malos». Todavía no se sabe su fecha de lanzamiento ni su precio, pero según las previsiones de sus creadores podría aparecer el próximo verano.

La razón de semejante entrega es muy sencilla. El proyecto que Core tiene en mente para *Tomb Raider 3* es muy ambicioso y prefieren esperarse a que la tecnología de las consolas avance lo suficiente como para soportar el enorme potencial visionario de *TR3*. «Imagináos que trasladamos a Lara a una isla y la dejamos allí para que la explore», explicó el señor Smith. ¿*Mario 64* para adultos? ¿El título emblemático de un tercero para PlayStation? Sea como sea, lo que sí dejó claro el señor Smith es que «Lara no morirá después de *Tomb Raider 2*». ¿Son alucinaciones de un ejecutivo demasiado excitado o una pista auténtica para averiguar el futuro de *Tomb Raider*? P

***Tomb Raider 2* ya está a la venta. Si todavía dudas entre comprarlo o no, no te pierdas nuestro análisis del número 8 de *PlayStation Power*, y si ya lo tienes y estás encallado en algún punto, escríbenos y te daremos la solución.**



TR2 acaba de llegar y ya están preparando su secuela.



Es más que probable que el precio del disco no sea muy alto.



¿Será mejor o simplemente habrá más niveles? Esperaremos.

Carreras por partida doble

Dos de los productos más esperados de Sony Japón, *Gran Turismo* y el Pad analógico Dual Shock, por fin vieron la luz en la trigésimosegunda muestra Tokio Motor. Los chicos de Sony esperan tanto de estas extravagancias del mundo de las carreras que decidieron presentarlas en un marco poco habitual para los videojuegos.

De momento, nos van llegando algunos detalles interesantes. Mediante los DOS solenoides vibrantes del pad, por ejemplo, el conductor siente diversos bamboleos frecuenciales al cambiar de marcha, y a su vez se produce un parón en las vibraciones en los intervalos entre marcha y marcha. Súper realista. Los dos productos causaron gran sensación, por lo que esperamos que no haya ningún problema para que den el salto a nuestro mercado en los primeros meses del 98. P



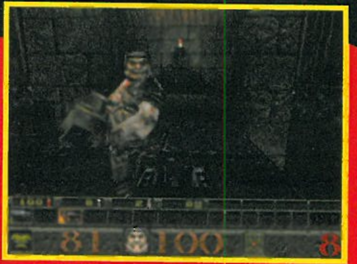


Éste es el nuevo Pad Analógico Dual Shock en acción. Habrá que seguir esperando.

Quake!

Seguro que habrás oído más de un rumor confirmando que, a pesar de que en la Saturn funciona muy bien, la versión de *Quake* —la maravilla que llegó después de *Doom*— para PlayStation no podría funcionar bien en la consola gris. Pues bien, lo único que podemos decir es que todos esos rumores no son más que tonterías. Después de un par de meses preocupantes se ha sabido que se sigue adelante con el juego, aunque todavía no queda claro si los de Lobotomy (responsables de *Exhumed* y la estupenda versión para Saturn) han cambiado de opinión y han decidido hacerse cargo del proyecto. Las informaciones son escasas, pero esperamos que la decisión dependa más de motivos de desarrollo que comerciales.

Os mantendremos informados.



¿Lobotomy en el caso *Quake*? Puede estar bien.

Final Fantasy – la película

Square ha confirmado que la película basada en su juego más grande está en camino. Se han puesto manos a la obra en su cuartel de Honolulú. El protagonista principal de la película, Grey (¿quién?), tiene un parecido increíble con Bradd Pitt, según dicen, y el resto de la epopeya generada por ordenador contará con la tecnología más avanzada.

Pero lo que resulta más chocante es que ninguno de los personajes que aparece en cualquiera de los títulos de la saga va a ser incluido. Además, no se espera que esté preparada la película antes del año 2000.

Mientras tanto, parece ser que la producción comercial que se deriva de la saga va a convertirse en un fenómeno que hasta ahora parecía exclusivo de *La guerra de las galaxias*. La gama de productos es muy extensa: estuches, libretas, pegatinas, muñecos, y acaba de lanzarse en los Estados Unidos tras su éxito en Japón.

Seguro que no tardaremos mucho en sufrir la «Finalfantasymanía» por estas tierras.



Tus cartas tendrán un aspecto estupendo gracias a esta libreta.



Cartas de *FFVII* y, además, caramelos. Increíble.

International Superstar Soccer '98

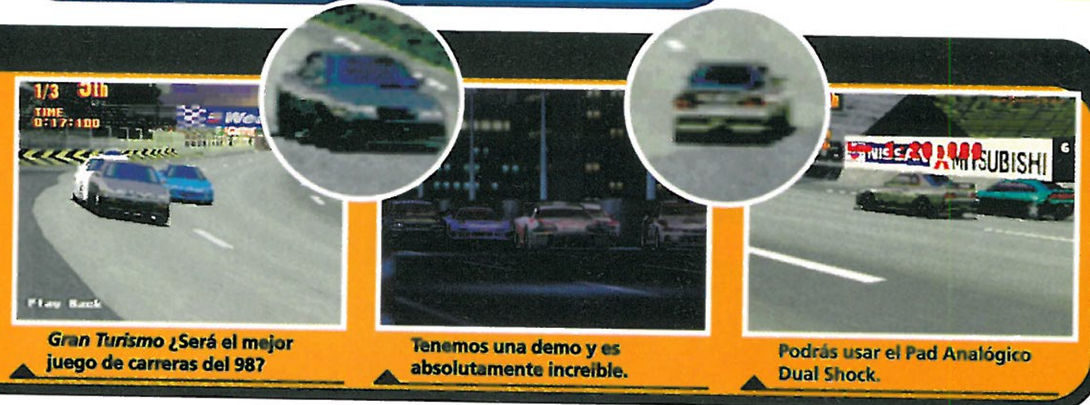
A pesar de que los chicos de Konami no querían dar a conocer NINGÚN detalle concreto, no han podido resistir la tentación de admitir que *ISS Pro*, el único rival serio de *Actua Soccer 2*, está siendo actualizado bajo el nombre de *ISS Pro '98*. Pues ya lo sabéis.



Star Wars

Mientras que el público anda loco por conocer los detalles concretos sobre la próxima entrega de la trilogía de *La guerra de las galaxias*, podemos confirmar que, tras rechazar cualquier implicación en el asunto, la maquinaria de SW ha admitido que habrá el equivalente en videojuegos.

Mejor aún, según algunas informaciones que llegan de los Estados Unidos, su desarrollo ya está en proceso. ¿Y a que no adivináis qué formato tiene más puntos para hacerse con los primeros lanzamientos? Correcto, la PlayStation, ya que es la fuerza dominante en el mundo de las consolas (vendiendo incluso más que la N64 a pesar de llevar dos años más en el mercado). Estupendas noticias.



Gran Turismo ¿Será el mejor juego de carreras del 98?

Tenemos una demo y es absolutamente increíble.

Podrás usar el Pad Analógico Dual Shock.



Tu punto de referencia para enterarte de los últimos acontecimientos. *Stop Press* te informa...

Llegan noticias sorprendentes desde Japón. Sony acaba de anunciar una nueva PlayStation mutada. El modelo **SCPH-7000**, como se llamará, tiene el mismo aspecto que una PlayStation normal, pero incluye una versión actualizada de un CD musical que incorpora una extravagancia caleidoscópica. Este disco se conocía bajo el nombre de **Baby Universe** (¿te acuerdas?), y ahora no se sabe si aparecerá como lanzamiento aparte. La idea consiste en animar la interfaz del jugador CD original. Está muy bien. Con la nueva máquina se incluirá el nuevo **Pad analógico Dual Shock**. Pero lo mejor de todo es que esta consola será más barata que el modelo original. De momento no se espera un lanzamiento fuera de Japón. ¿Se trata sólo de mera generosidad, o es una manera de introducir la tecnología Dual Shock a los compradores japoneses? No sé, no sé...



... Ya os habréis percatado de que **F1 '97** vuelve a estar a la venta después de una corta ausencia de las estanterías debido a un problema de licencias. Basta con decir que los chicos de Psygnosis han retirado el **logo de FIA** de la caja y, tras un corto paso por los tribunales londinenses, el juego vuelve a venderse como churros. Antes de esta pausa, era uno de los lanzamientos de más éxito de todos los tiempos...

... Lo que hay que ver. ***The Rocky Horror Picture Show***, un espectáculo musical que mezcla cine y actuación en vivo interactiva, también tendrá su versión para PlayStation. El escritor y estrella Richard O'Brien aparecerá en el juego, al igual que la tétrica voz de Christopher Lee (¿pero no estaba muerto?)...

... ***Parappa The Rapper***, la mascota preferida por todos, está a punto de hacer su aparición en vivo en Japón. De momento, no han encontrado voluntarios que se enfunden un traje de pelo tan caluroso, pero la gente espera con ansia. ¿Te interesa el trabajo?...

Resident Evil 2 Actualizado

¿Más material sobre *Resident Evil 2*? Pues sí, a medida que el desarrollo del juego llega a su fin, aparece más y más información.

Las últimas noticias nos hablan de las armas que se utilizan en el juego. El catálogo de derramadores de sangre es el siguiente: cuchillo, revólver, escopeta, Magnum, ballesta, ametradallora (en la foto del centro), revólver custom (en la foto de la derecha), escopeta custom, Magnum custom, lanzagranadas y un arma súper poderosa que aún no tiene nombre. Seguro que se trata de una variación del lanzacohetes original de *Resi*.

También hay nuevas escenas en las que se ve a nuestro amigo Leon, el policía novato, enfrascado con las cuchillas cortantes de un ventilador mientras intenta entrar en un conducto de aire. Podremos gozar de un gran nivel de interacción con el escenario.

Capcom y Sony Japón ya han empezado a planear la campaña publicitaria de *Resi 2* y se han marcado un tanto al contar con el veterano director especializado en *zombies*, George A. Romero, para que se encargue de la dirección. Sus películas, tales como *La noche de los muertos vivientes* y *Dawn of the Dead,* fueron fuentes de inspiración para el aspecto y diseño del primer *Resident Evil*. El anuncio televisivo se grabó en Los Ángeles y aparecerá en Japón este mes de enero. No se sabe si este anuncio será el mismo que se podrá ver en los Estados Unidos o si lo podremos disfrutar por estas tierras, pero todo apunta a que sí. En cuanto podamos, publicaremos algunas imágenes.

Por último, corren rumores de que los de Capcom pretenden lanzar el juego en Japón y los Estados Unidos en enero, un mes antes de lo que se pensaba. Esperemos que pase lo mismo con Europa.



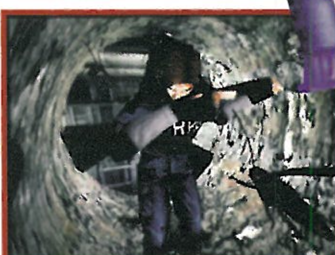




Un precioso espacio cerrado y *zombies* a la espera. Encantador.



Nuestro Leon pretende seguir su camino por los conductos del aire.



Si tocas el ventilador, Leon puede convertirse en carne picada.

Sentinel Returns

Hace diez años, en el ya olvidado formato BBC Micro, había un juego llamado *Sentinel*. En un mundo tridimensional surrealista de gráficos vectoriales, en el que un árbol merecía un punto y un pedrusco dos puntos, la idea consistía en acercarse sigilosamente al centinela y, esto... «absorberlo».

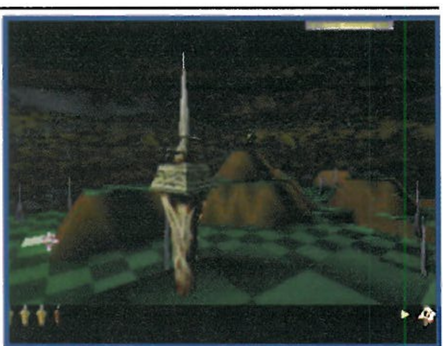
Era (considerando que sólo se trataba de acercarse sigilosamente a un tipo que había en una colina, esperando que no te viera y empezara a dispararte, y cuando estuvieras lo bastante cerca como para tocarlo, acabar así el nivel), un juego brillante que vendió tropecientas copias.

Pero eso fue hace mucho tiempo. Ahora, Geoff Crammond, personaje de gran importancia en el mundo de la industria y responsable de *Sentinel* y otros clásicos como *Stunt Car Racer* para Amiga y *Grand Prix* y *Grand Prix 2* para PC, está preparando una versión actualizada para PlayStation que se llamará *Sentinel Returns.*

En el diseño de los niveles se incluyen nuevos escenarios basados en los cuatro elementos, Tierra, Aire, Fuego y Agua. Los niveles llamados *The Void* serán los dominios del centinela.

Como es de suponer, los gráficos y el sonido serán nuevos y la jugabilidad variará un poco. Esperamos que sea así, después de tanto tiempo. Además, la música correrá a cargo de John Carpenter, director de cine y músico a medio hacer responsable de películas tan importantes como *Halloween* y *La cosa*.

Gracias a la simplicidad del juego, hay 650 niveles a los que enfrentarse, con un generador de niveles aleatorio que proporciona un potencial de 4294967296.



Y nosotros que pensábamos que Geoff Crammond había muerto. ¡Bienvenido!

Atención al dato: será un gran juego. Toma nota.



Moon

El último lanzamiento de ASCII, ha causado sensación en el loco mundo de los juegos de rol japoneses. Pero lo mejor de todo es que la compañía responsable de *Felony 11-79* ya ha confirmado que aparecerá también en el mercado europeo.

Moon se sitúa en el lado amable de este tipo de juegos, pero se salva gracias a un argumento de intriga anti-juegos de rol que empieza cuando un jovenzuelo, quizás uno como tú, se precipita dentro de un vídeojuego al que estaba jugando en su consola. Por algún motivo, resulta que el héroe que el chico controlaba, en realidad se movía en un mundo paralelo y resultaba ser el malo. Por lo tanto, el chico deber reparar el daño que este suceso provoca entrando en el mundo del juego. Si esto te parece raro, espera a ver el resto.

En lugar de los típicos puntos de experiencia, *Moon* utiliza «puntos de amor». A medida que avanzas por el mundo del juego, te encuentras con los cadáveres de los que pensabas que eran monstruos (cuando los mataste con el «héroe» malvado) pero que en realidad son del todo inocentes. ¿Te has hecho un lío? Pues pronto te lo harás. Introduciéndote en el cadáver liberas puntos de amor y consigues rehabilitarlos. Sólo cuando subas el nivel de tu amor conseguirás *stamina* para llegar a cualquier distancia. Si vas demasiado lejos demasiado pronto, te sentirás muy cansado y morirás. ¡QUÉ LOCURA!



¡Qué locura de juego de rol japonés! Pero en el fondo nos encantan.



¿Demasiado extraño para que aparezca en Europa? Parece ser que no.

Rascal Actualizado





Quizás te acuerdes de una noticia sobre *Rascal* que apareció en nuestro reportaje sobre Psygnosis de hace unos meses. El desarrollo ha avanzado mucho desde entonces, y los chicos de Psygnosis tienen muchas esperanzas puestas en su impresionante tecnología en 3-D. Sin embargo, el mercado de juegos de plataformas en 3-D últimamente está bien surtido de títulos excelentes, por lo que *Rascal* deberá ofrecer algo más que gráficos impresionantes. Por lo que parece, seguro que lo conseguirá.

Para empezar, el mecanismo funciona a la impresionante velocidad de 50 cuadros por segundo, incluye fuentes de luz a tiempo real y es capaz de desarrollar 232.000 colores en pantalla a la vez. Perfecto pero ¿qué hay del juego? Tú eres *Rascal*, el pequeñajo que aparece en estas imágenes (aunque su aspecto, que deberá completar la factoría de Jim Henson, todavía no es el definitivo), y deberás atravesar seis mundos temáticos diferentes que hay dentro de un castillo medieval. ¿Te recuerda a *Mario 64*? No está mal. Cada uno de los mundos se divide en tres zonas del tiempo, lo que significa que las mismas estancias pueden ofrecer desafíos diferentes a medida que avanzas.

Rascal aparecerá en abril, pero mientras tanto disfruta con estas imágenes nuevecitas que muestran, por primera vez, algunos prototipos de malos.



El juego utiliza gráficos de alta resolución similares a los de N-64.



Este tipo parece un diablo. Pero está muy bien hecho.



... La versión para PlayStation de la última película de James Bond, *El mañana nunca muere*, ya está en camino gracias a la empresa de desarrollo Black Ops. El juego será una aventura poligonal en tercera persona. Algo tipo *Tomb Raider*...

... Se están llevando a cabo algunas pruebas para poner en marcha un sistema de entretenimiento de Sony que consiste en instalar PlayStations en los hoteles. El sistema, que se llama «Juegos a la carta», es capaz de gestionar unidades múltiples de PlayStation y ofrecer varios juegos en las habitaciones del hotel. La lista actual de juegos la conforman *PaRappa The Rapper*, *Kurushi* y *Everyone's Golf*...

... En Japón, Namco ha lanzado una recreativa que toma una foto de tu cara y te permite probar ocho peinados diferentes en el monitor. Cuando encuentras el estilo que te gusta, puedes imprimirlo en forma de pegatinas que puedes regalar a tus amigos. Ya no saben qué inventar...

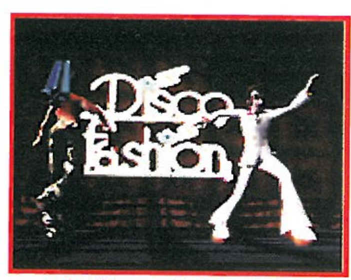
... GT Interactive planea el lanzamiento de un juego de guerra a tiempo real inspirado en el libro de HG Wells y la ópera rock de Jeff Wayne *La guerra de los mundos*. El jugador puede elegir entre los humanos que se defienden o los marcianos que atacan. Un poco para todos...

Bust A Move



Parece que *PaRappa The Rapper* ha empezado una nueva moda de títulos basados en la música a partir de la manipulación del Pad, o, mejor dicho, «juegos de acción rítmica». Un ejemplo sería *Spice World*. Y el último en hacer su aparición es *Bust A Move* (no hay que confundirlo con el rompecabezas *Bust-A-Move 2*) que también tiene en el baile su tema principal.

Esta pequeña odisea de Enix que se describe como un «juego de batallas de baile», hace que el jugador deba ejecutar diferentes pases de baile de acuerdo con diversos estilos musicales tales como *house*, *techno*, *hip hop*, jazz y disco. Hay doce bailarines poligonales diferentes, cada uno de los cuales ejecuta unos pases mediante captura de movimientos particulares. *Bust A Move* seguirá el formato de un *beat 'em up*, en el que el jugador deberá realizar una serie de movimientos coreográficos acompasados o, de forma alternativa, dos jugadores deberán bailar uno contra el otro con el objetivo de ser los más marchosos de la pantalla. Parece interesante. El juego se ha empezado a desarrollar hace poco, por lo que todavía no se sabe su fecha de lanzamiento. Pero por si acaso, ve desempolvando tu traje de lentejuelas.



Es lo último en juegos de acción rítmica. ¡Genial!



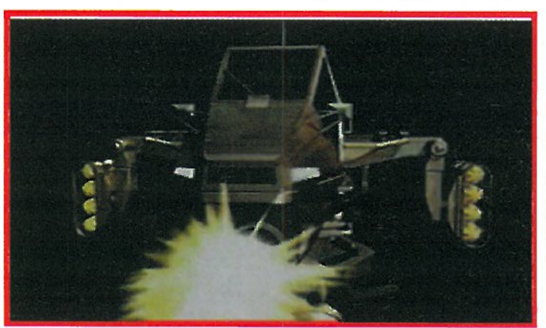
Como puedes ver, debes bailar contra toda una serie de contrincantes.

N20

Gremlin ataca con un juego nuevo en el que el jugador corre por túneles disparando a cosas. Es más emocionante de lo que parece.

N20 es una especie de cóctel entre *Tempest X* y *Nanotek Warrior*, con la velocidad de *Wipeout 2097*. Vuelas por unos túneles impresionantes realizados con gráficos en 3-D, a una velocidad de vértigo, y que están repletos de brillantes gráficos de neón combinados con algunos sectores oscuros. En la versión completa se esperan algunos reforzadores, una banda sonora demoledora y un modo dos jugadores en el que podrás matar a tus colegas. Diversión asegurada.

Future Strike



Hardware futurista del auténtico, como a nosotros nos gusta.



Oh, que imagen más fascinante de una articulación. Como ves, no han sido muy generosos.

Sorpresa! Electronic Arts tiene pensado seguir con su archiconocida saga de *Strike* gracias a *Future Strike*. Como es normal, el juego se sitúa en el futuro, y la jugabilidad se basa en la perspectiva de tercera persona tradicional de los otros juegos.

Todavía no se ha anunciado los vehículos que aparecerán, pero apostaría algo a que podremos disfrutar de un nuevo helicóptero futurista. Sin embargo, hay rumores que apuntan a la desestimación de los helicópteros en favor de robots de asalto gigantes al estilo de Gundam.

Nuevo jaque a la piratería

El Cuerpo Nacional de Policía y la Guardia Urbana de Barcelona detuvieron hace unos días a cinco presuntos integrantes de una banda de piratas informáticos. Gracias a esta operación, la policía decomisó material valorado en unos 45 millones de pesetas.

Las investigaciones se iniciaron al descubrirse que en una tienda de informática se efectuaban reproducciones y venta de todo tipo de CD piratas y en especial juegos para consolas. Los acusados importaban el material pirata de contrabando desde Hong Kong. Ésta no es la única intervención policial de este tipo, ya que los pasados meses de octubre y noviembre se desarticularon otras dos bandas. En aquellas ocasiones el material intervenido ascendía a más de 2.000 millones de pesetas. La Federación Antipiratería (FAP) y Sony Computer Entertainment firmaron a mediados del año pasado un acuerdo para luchar contra el fraude en nuestro país. El primer estudio que presentó la FAP ponía de relieve que entre el 60 y el 70 por ciento del software vendido en España es ilegal. Como consecuencia el sector de los videojuegos (las empresas propietarias de los derechos intelectuales) registra unas pérdidas que igualan prácticamente la facturación legal. La Federación para la protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual, más conocida como FAP, se creó en agosto de 1984, momento en el cual empezó su actividad para combatir la piratería videográfica. La Federación Antipiratería trabaja en estrecha colaboración con las instancias judiciales para salvaguardar los intereses legítimos de las compañías editoras.



La Federación Antipiratería y Sony firmaron un acuerdo hace unos meses para luchar contra el fraude.

Colin McRae's World Rally

Después de atreverse con los turismos en *TOCA Touring Car*, los chicos de Codemasters se han propuesto crear un juego que pueda competir con *V-Rally. Colin McRae's World Rally* se desarrollará a lo largo de ocho países y en cada uno de ellos habrá ocho tramos.

Mediante una versión actualizada del mecanismo de *TOCA Touring Car, World Rally* incorporará las típicas variaciones de asfalto y condiciones climatológicas habituales en este tipo de juegos de carreras.

Alien Resurrection

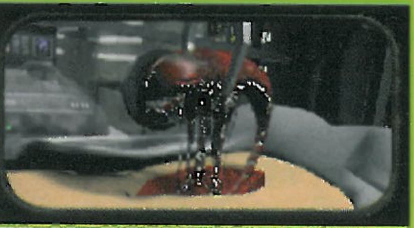


No se puede apreciar bien del todo. Pero el aspecto es realmente asqueroso.

Justo a tiempo. La película *Alien Resurrección* ya se ha estrenado y el juego ya va tomando forma.

Siguiendo el argumento de la cuarta entrega cinematográfica de la saga de la pobre desgraciada Ellen Ripley, *Alien Resurrección* promete toneladas de disparos, destrucción, adrenalina y, por supuesto, viscosos y bien dentados aliens.

La acción transcurre en el transbordador de investigación Auriga. Los entornos son en 3-D a tiempo real, y este juego de alienígenas trata sobre la supervivencia y, sobre todo, la prevención de la extinción de la raza humana. Esperamos que los de Probe se esmeren por superar la pasable calidad de su *Alien Trilogy*.



Quién sabe qué debe de ser eso.

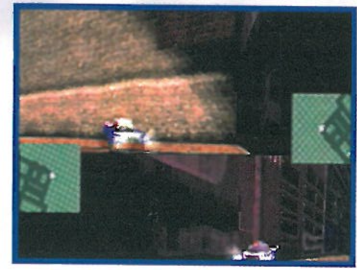
Crime Killer



Así es, sigue. Mata a ese sucio criminal. Anda, una imagen con pantalla partida.



Con suerte, puede llegar a ser un duro competidor para *G-Police*. Pero con mucha suerte.



Estas calles futuristas son un poco... como lo diría yo... tétricas.



Como puedes ver, las imágenes muestran acción de carreras a toda pastilla.

Crime Killer, el nuevo juego de Virgin/Interplay, te permite ser un poli futurista en un mundo futurista eliminando malos futuristas. Demasiado.

En un futuro en el que los señores del crimen controlan las ciudades y la policía es muy violenta para acabar con el crimen, *Crime Killer* ofrece varios vehículos en los que llevar a cabo las «tareas» propias de la policía. Puedes conducir, ir en moto o volar detrás de tu enemigo, aunque en este sentido no tienes posibilidad de elección, ya que hay unos niveles de conducción, otros para montar en moto y otros para volar, todos mezclados para ofrecer un poco más de variedad.

En los sectores de conducción aparece una ciudad en 3-D, mientras que los sectores de vuelo se desarrollarán en espacios abiertos. Para los tramos con moto habrá circuitos de carreras. Por lo tanto, tenemos una interesante variedad de vehículos que se intercalan en 20 niveles de acción a tope. Interplay también promete una opción para dos jugadores a pantalla partida. No suena mal.



... Después de asegurar que *Power Soccer 2* no tendría nada que ver con adidas, Psygnosis nos ha confirmado que el juego contará con adidas como espónsor y que se llamará *adidas Power Soccer 2*. Parece ser que después del problema de licencias de *F1 '97* no querían confirmar que la famosa marca deportiva estaba involucrada hasta que fuera del todo seguro. Sabia jugada. Más información en las páginas 20 y 21 de este ejemplar...

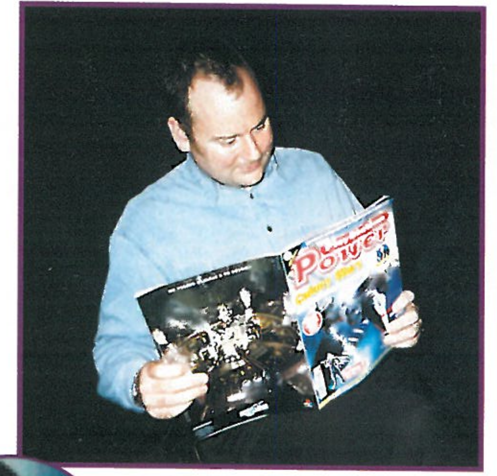


... El Pad para una sola mano de ASCII aparecerá pronto en el mercado. Será ideal para disfrutar del juego *Spice World*.

II Salón del Videojuego de Madrid

Entre los pasados días 17 y 29 de diciembre, el II Salón del Videojuego nos abrió sus puertas en el madrileño Círculo de Bellas Artes para presentarnos los lanzamientos más importantes de cara a la campaña navideña. Organizado por Bandaluz, el Salón nos deleitó de nuevo con la magnífica iniciativa de dar a los asistentes toda la información posible sobre el sector de los videojuegos, sus beneficios, sus inconvenientes y su posición en la sociedad actual y futura.

Para ello se organizaron tres charlas coloquio. En la primera Charles Cecil, cofundador y Managing Director de Revolution Software, nos presentó su último trabajo *Broken Sword 2: Las fuerzas de mal.* En una entrevista que mantuvimos con él, Cecil nos confesó que le encanta la PlayStation. «El único problema que tiene es que la demanda es tan alta que no pueden prácticamente satisfacerla.» Respecto a los elementos novedosos en *Broken Sword II*, explicó que «el tiempo de carga del juego se ha reducido considerablemente, se ha usado secuencias de vídeo animado, un argumento más estructurado, más puzzles y menos diálogos con lo cual el juego tiene un ritmo más rápido». Aunque se mantiene a la expectativa respecto a la respuesta que pueda obtener la secuela, Cecil cree que «el trasfondo histórico le da un gran atractivo al juego. Pensamos que debíamos volver a utilizar los Templarios. El cofundador y Managing Director de Revolution Software no soltó prenda sobre qué juegos está preparando pero sí nos avanzó que están estudiando usar el 3-D de una forma más dinámica. Para escribir *Broken Sword II* fueron necesarios 18 meses y un equipo de 18 personas, además de todo el trabajo que se realiza desde el exterior. «Me encantaría poder escribir *Broken Sword III* pero, por el momento, estamos trabajando en proyectos completamente diferentes. Esperamos tener el juego acabado para mediados de este año. Quizá la tercera entrega venga después...»,



En la segunda conferencia del Salón, Erbe (distribuidor en España de los productos LucasArts) analizó toda la historia, así como la evolución de los videojuegos de *Star Wars*. En la última sesión, la Doctora en Ciencias de la Educación, Ana M. Calvo, nos confirmó —científicamente— lo que todos los que disfrutamos desde hace tiempo de los videojuegos sabíamos o sospechábamos: «los videojuegos no sólo no son perjudiciales, sino que además nos hacen ser más activos y agudizan nuestros reflejos y capacidad de reacción.»





Snow Racer

Si te dieran a elegir, ¿qué preferirías? Deslizarte en tabla por una montaña nevada, vistiendo los más modernos ropajes para surferos y proclamar al mundo que eres «retorcido» o «radical» o, por el contrario, deslizarte por la misma montaña nevada sobre dos esquís normales y llevando un mono de nylon que se ajusta a tu cuerpo como una segunda piel...

¿Y qué tal si pudieras hacer las dos cosas? *Snow Racer*, (como se conoce de momento, ya que el nombre podría cambiar) es un nuevo juego de carreras que no tan sólo pretende hacer que *Cool Boarders 2* parezca un juego a medio acabar sino que también quiere que el tan esperado *Nagano Winter Olympics* sea como un paseo por el parque.

Snow Racer, desarrollado por Power and Magic para Ocean, está llamado a competir con productos de este tipo, pero mientras el título de Konami apuesta por una visión realista de los deportes de invierno, *Snow Racer* te situará deslizándote por pistas súper empinadas a 250 Km/h. La versión previa a la que hemos tenido acceso es rápida hasta la locura y de una acción frenética. Tiene buena pinta.


Los continuos resaltos de las pistas te harán volar más de una vez.


Las marcas circulares te indican las puertas por las que debes pasar.

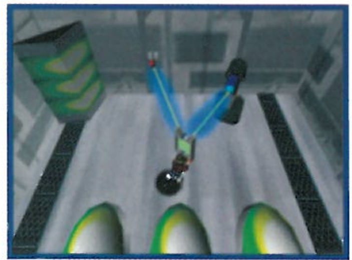


Monkey: Planet of the Apes

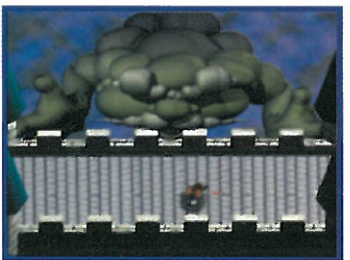
Crees que falta originalidad en el mundo PlayStation? Pues bien, los recién llegados Californian coders Blam! (bonito nombre) acaban de hacerse un hueco en este entorno y para ello han decidido explorar en lo más profundo de sus recuerdos para crear un juego basado en una serie televisiva de los años 70 que se llamaba *Monkey*. Increíble.

El juego, que sigue los pasos del clásico de SNES *Legend of Zelda*, pondrá a prueba tanto tu materia gris como tu habilidad con los dedos para luchar, ya que incluirá elementos de acción, aventura y juego de rol gracias a una especie de primates que pueden luchar contra bestias, hacer conjuros y decir tonterías como por ejemplo que no hay futuro. Con una perspectiva de arriba abajo, los gráficos son una especie de mezcla de *anime* japonés y dibujos de Disney.

La acción se desarrolla en el mundo ficticio de Swindon, y Monkey debe restaurar la paz y la harmonía entre los Tres Mundos míticos. La única manera de hacerlo es dando con los numerosos capítulos perdidos del *Magic Story Book* y derrotando así a los Nightmare Lords. ¿Qué se podía esperar?


¿Te haces una idea de la perspectiva? Vista aérea.


Desenvaina tu espada para enfrentarte a los enemigos.


Todo está sacado de una serie televisiva de los años 70.


¿Dónde están Pigsy y Sandy? ¡Pigsyyyyy! ¡Saaandyyy!

Cardinal Syn

Hace mucho tiempo, en una tierra muy lejana vivían los habitantes de Blood Land. Los clanes de elfos, lagartos, enanos, caballeros, hadas y cíclopes que allí vivían querían merendarse a sus convecinos y a veces lo conseguían. Pero esto fue así hasta que el Wanderer llegó a Blood Land con un viejo libro de magia.

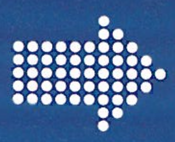
El sabio Wanderer reestableció la paz, partió el libro y dio una parte a cada clan pensando que así podrían coexistir, una acción poco acertada para alguien que se considera sabio. El resultado fue un torneo que organizó cierto miembro avispado de la especie femenina y que se dio a conocer como el *Cardinal Syn*. Y esto me huele a juego nuevo.

Mientras los clanes están preocupados en luchar, ya que cada uno quiere el libro completo, ella intenta descifrarlo para poder quedarse con todos los secretos. ¡Qué egoísta!

Éste es el último grito en *beat 'em up* para PlayStation, un juego con 18 personajes, la opción de huir de tus enemigos en lugar de luchar y un mecanismo que combina lo mejor de *Tekken, Soul Edge* y *Tobal Nº 1*. O al menos eso nos han dicho. Y hay motivos para creérselo, ya que la misma Sony está detrás de este producto y proclama que será lo nunca visto. Fuentes bien informadas indican que podría ser cierto.


Una mezcla de buenos gráficos, la complejidad de *Tekken 2* y el estilo de armas de *Soul Blade*. Podría ser un ganador.





Qué juegos vale la pena adquirir y cuáles no. *PlayStation Power* es la revista que sólo examina versiones acabadas para PlayStation, así que no te atrevas a comprar un juego sin haber leído esto primero...



Test Drive 4: compite sólo para ganar. (12)

WCW vs The World: te parecerás a los participantes. (14)

Clock Tower: una aventura de apuntar y señalar. (16)

¡El negocio!
Toda la información esencial que necesitas sobre distribuidores, precios, posibilidades multijugador y periféricos compatibles la encontrarás en este apartado.



Cada mes lo más perfecto, el mejor juego para comprar está identificado con este símbolo.





Súper truco
Te da una idea sobre cómo jugar. Y te ayuda a empezar cuando has adquirido el juego.

Puntuaciones
Terribles días de esfuerzo y noches de debate volcados en un número. Un examen, si tú quieres.

2 = *porca miseria*
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
8 = ¡un éxito!
9 = ¡cómpralo!
10 = ¡perfecto!



Coches usados

Escoge diez de los mejores coches de la historia de todos los tiempos y ponlos en un juego.

1969 Corvette



Un coche de los que ya no se hacen. Sólido, pesado.

1998 Corvette



Rápido. Es maravilloso mirarlo, pero se estropea muy rápido.

Camaro



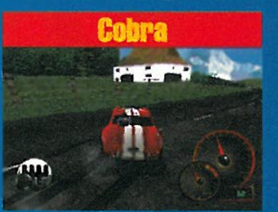
El último de la fila. Cochambroso, viejo...

Corvette Chevelle



La suspensión mal, gracias. Pero está de fuerte...

Cobra



Muy rápido, pero patina demasiado. El mejor para Washington DC.

De: Electronic Arts

Disponible: Sí

7.990 pesetas





Test Drive 4







Esta vista lejana al coche es fantástica. Lo puedes ver todo.



El cobra. Tiene un buen motor, pero no es muy bonito para ser sinceros.

Uno de los coches más rápidos y famosos que ofrece el juego.



La vuelta al mundo en cinco minutos

¡Sííí! ¡Los circuitos! Mira, mira lo que te espera...

Keswick, England

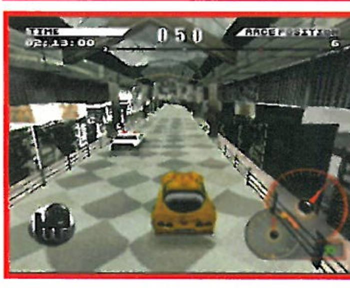


Cielos grises, lluvia persistente, carreteras enlodadas, túneles oscuros y calles empedradas. Esto es la tranquilidad de la campiña inglesa. ¡Olvídalo! Está lleno de emociones fuertes.

San Francisco, USA



¿Qué hay en San Francisco? Calles empinadas. Pues esto es lo que encontrarás aquí. Un circuito endiablado con unas pendientes de infarto. Fantástico. Toda una experiencia.



Lo admitimos. No nos esperábamos tanto, pero tú tampoco. Confiesa. Con los precedentes de Electronic Arts en los juegos de carreras... *Need for Speed 2* y *NASCAR '98* no son lo que ninguno de nosotros estaba soñando.

Parece increíble que este gran juego de carreras, rápido, luminoso, suave, aterciopelado... sea de Electronic Arts. *Test Drive 4* es un gran juego que proviene de una compañía que hasta hace poco había convertido en chatarra los juegos de coches que había tocado. La respuesta radica en la presencia, en la creación de este juego, de un grupo de programadores que anteriormente había trabajado en el excelente *Destruction Derby 2*.

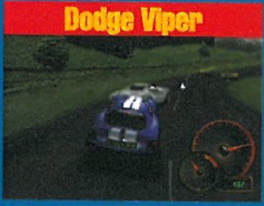
Test Drive 4 presenta muchísimas opciones. Sus competiciones están ordenadas dentro de un montón de copas y torneos y puedes ajustar todos los mandos del juego que desees. Hay diez coches «reales». Debido a las obligaciones publicitarias de Accolade, algunos de los vehículos son americanos: el Dodge Viper 1998 y el Chevrolet Chevelle 1970. Afortunadamente también hay alguno europeo, por ejemplo el maravilloso Jaguar XJ220 o el TVR Cerbera.

Las diferencias entre los automóviles son increíbles. La mayoría de los juegos de conducción tienen coches que se mueven y un aspecto diferente, pero se conducen y comportan de manera parecida. Aquí no. ¡Qué diferencia entre conducir un pesado y sólido Jaguar y un ligero y rapidísimo Cobra 1966! Pero, lo mejor de todo es que afecta al desarrollo de la carrera.

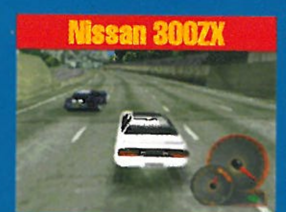
Las carreras son más fáciles o difíciles de dominar según el vehículo que utilices. El aburrido Nissan bota y bota durante el primer recorrido mientras que

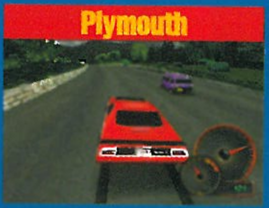


La carrera de San Francisco implica cruzar el Golden Gate. Muy bonito, pero lo difícil viene luego, con las calles estrechas.

Dodge Viper

Acelera rápido, no se lía. Una gran experiencia.

Jaguar XJ220
El coche más rápido del mundo. Las curvas son su debilidad.

Nissan 300ZX

El mejor de los coches. Tiene un aspecto terrible, pero pruébalo.

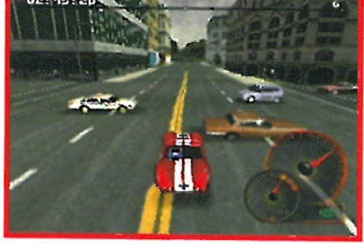
Plymouth

Grande. Parece de confianza, pero darás unos patinazos...

TVR Cerbera

Deportivo mono y muy maniobrable.



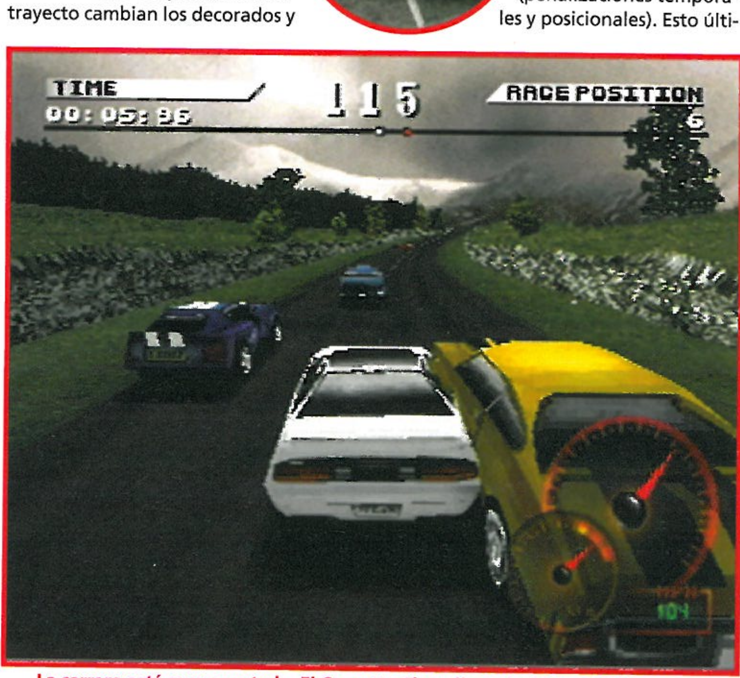
El XJ220 derrapa demasiado. Hace falta tener un poco de paciencia, pero vale la pena.


Aquí va a pasar algo gordo.

el Jaguar se desliza sin ningún problema y ni siquiera tienes que apretar a fondo el pedal de acelerar. Lo mismo sucede con el brusco Chevelle 1970. Funciona de maravilla en las grandes avenidas de Washington DC, pero no es la opción más adecuada para circular por las callejuelas de Kyoto. Las carreras son las típicas de ir de A hasta B. Lo bueno es que durante el trayecto cambian los decorados y pasan cosas divertidas. Es decir, que tienes que probar y experimentar en cada carrera y con todos los coches para saber qué es lo que mejor funciona. Todo es insistir. Sin embargo, no creas que te va a aburrir mientas aprendes. Ni por un momento.

Pero no todo iban a ser flores. *Test Drive 4* tiene algún problemilla. Por ejemplo, no puedes salirte de la carretera. Aunque no haya nada que lo impida. Además, te castigan demasiado a menudo (penalizaciones temporales y posicionales). Esto último es un fastidio cuando estás muy avanzado en la carrera. A pesar de lo dicho últimamente, *Test Drive 4* es fantástico. Le hará sombra a *Total Drivin'* y *V-Rally*.

Nuestro consejo es que no te lo pierdas.



La carrera está muy apretada. El Corvette Chevelle y el Nissan 300ZX luchan por el primer puesto en las pistas de montaña.

Puntuación

Acción	
Jugabilidad	●●●●
Originalidad	●●●
Adictividad	●●●●

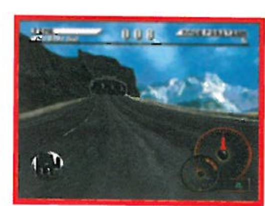
Gráficos	
Animación	●●●●
Efectos	●●●●
Presentación	●●●●

Sonido	
Música	●●●
Efectos	●●●
Ambientación	●●●●

Esto es lo que otros juegos del género deberían haber sido. Montones de coches reales, recorridos muy originales y, lo más importante, diferentes tácticas y manejos para cada uno de los vehículos. Power

8

Valoración ●●●●○


La vista en primera persona no es la mejor.

Bern, Switzerland
No hay nieve, aunque pudieras pensarlo. En vez de eso, un circuito montañoso que atraviesa el país. Los controles se espacian y cada vez hay más viento.

Kyoto, Japan

Empiezas en una autopista de doble sentido, pasas por las estrechas calles de una ciudad y acabas en un mercado. Es una carrera absolutamente loca en la que no hallarás alternativas. ¿Quizás más tarde?

Washington DC, USA

Es una pena. Por mucho que te salgas de la carretera no puedes ir a visitar a Bill Clinton. Lo sentimos. Pero podrás ver la Casa Blanca. Es la típica carrera complicada que te encuentras al final de un juego.



Y ahí va, fuera del ring. Pero lo mejor es que puedes seguir con la pelea una vez fuera.



Esta llave puede acabar con los dolores de espalda de más de uno... y para toda la vída.



Nuestro pobre Hulk está sufriendo en sus huesos toda la furia de Ultimo Dragon.

De: Procin/T•HQ

Disponible: Sí

6.490 pesetas



1-2 Jugadores



Tarjeta de memoria

WCW Vs The World



Si lo tienes bien agarrado puedes hacerle saltar un rato.



Salta desde la esquina y ensáñate con tu rival.

La época en que los pósters de fotos de luchadores en calzones y con cara de pocos amigos poblaban las paredes de los cuartos de miles de jovencitos soñadores ya ha quedado atrás. Hoy día impera la lucha moderna, el *Wrestling* americano, y aquí llega el último intento por atraer a los miles de seguidores de personajes como Big Daddy o los Farmer Haystacks, más conocidos que Shaolin el Desconocido o 200 Hits, un nombre del todo estúpido. En qué estaría pensando su madre cuando lo inscribió en el registro...

De hecho, si hay algo que resulta un poco convincente de *WCW* es el aspecto de los luchadores. Al contrario que en los juegos de lucha más recientes, tus ojos podrán disfrutar de un buen montón de hombres con leotardos (unos 60) y no de una pandilla de obesos monigotes que apenas se distinguen unos de otros. Hulk Hogan y Ric Flair pueden reconocerse como los luchadores de la WWF que son, aunque hay bastantes luchadores que al verlos no podrás reprimir alguna que otra carcajada. Selecciona a tu luchador y podrás acceder a una pantalla de opciones un tanto repletita.

> **Seamos honestos. La lucha nunca ha sido un pasatiempo con la variedad del fútbol, por lo que tu interés puede decaer en algunos momentos**

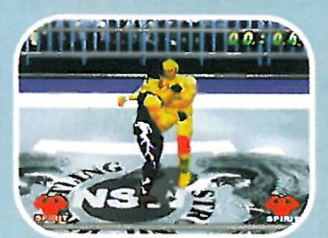
Puedes elegir entre siete modos de juego, todos ellos con su ración correspondiente de llaves y tortazos.

La *League Challenge*, por ejemplo, te permite escoger a uno de los 60 luchadores que se te ofrecen y liarte a tortas con el resto del mundo. A estas alturas deberíamos aclarar que cuando nos referimos al «resto del mundo» estamos aludiendo al resto de luchadores de todas las ligas que hay por el mundo, una de las cuales es la WCW. Tu luchador deberá verse las caras con tipos de la talla de Black Ninja o Chinese máquina-sonriente Puchtea. Además, tienes la opción *Best of Seven* (que supone siete peleas) que, una vez has ganado, te permite modificar tu Cinturón, con consecuencias hilarantes. El resto de opciones son *Exhibition Match, Elimination Match, Tournament, League Match* y *Double Title Match*. Es cierto que la diversidad de luchadores es algo de lo que tradicionalmente carecía el resto de juegos de este tipo. Sin embargo, no debemos olvidar el hecho de que todas las opciones incluyen luchadores poligonales que se dedican a una lucha un tanto aburrida, así que será mejor que no te hagas muchas ilusiones.

Una vez hayas pasado por el trajín de las opciones, ya puedes subir al ring.

Ver doble

En la pantalla de selección de personajes puedes cambiar el aspecto de tu luchador con una simple pulsación de los botones. Dependiendo del botón que hayas apretado para elegir las mallas, (X o Start), éstas serán de un color o de otro. Por primera vez, o al menos eso dicen ellos, puedes conseguir que el omnipresente Hulk Hogan pueda luchar contra él mismo por ser el anterior campeón WWF y ver quién se lleva el gato al agua. Genial.



El Hulk de amarillo es él mismo, como se ve en la WWF.



El Hulk de negro reina sin problemas en la WCW.









Uno de los luchadores, paseándose como un loco por el ring.



De hecho, todos están locos. Pero al menos tienen sentido del humor.

Fuerzas devastadoras

Todas las peleas son auténticos acontecimientos, así que sólo podrás ganar a un rival después de haberle machacado los huesos con insistencia. Y en nuestra pelea de hoy tenemos a Sting contra Lord Steven Regal. Suena el gong...



Al poco de empezar Lordy Lawks (arriba) decide ir directo a la yugular. Sting no responde a la vez que su medidor de fuerza pasa de un color blanco a un rojo peligroso.



La venganza de Sting. Podemos verle ejecutando una maniobra por encima de su cabeza que hará que la espalda de su rival quede con un planchado impecable.



Tras este ataque devastador, la barra de fuerza de Sting sube como la espuma. Hay que ver cómo se ponen estos muchachos en cuanto tienen fuerza y poder.



Cuando tu medidor de fuerzas parpadea, tus movimientos son más potentes y tus reacciones más rápidas, lo que significa que Sting acaba con su rival con esta llave.







Aquí es donde *WCW* hace gala de todas las mejoras que lo sitúan por encima de sus antecesores. La animación de los luchadores poligonales y el hecho de que la cámara se desplaza por el ring, acercándose o alejándose en los momentos de mayor tensión, confiere un realismo sorprendente. La fluidez de los agarres y los movimientos especiales hacen que las diferencias entre los luchadores sean impresionantes. De hecho, cada luchador puede ejecutar entre 30 y 40 movimientos, algunos de ellos muy conseguidos, por lo que puedes llegar a aprender, en los 10 rings diferentes que se ofrecen, a temer o respetar al luchador con el que te enfrentas, ya que un conocimiento previo de sus golpes de cabeza, su velocidad o la peculiaridad de sus ataques especiales te será de gran ayuda. Tenemos que admitir que en este aspecto no hay crítica posible, y los luchadores pueden pisotear a sus oponentes mientras los personajes patinan por el suelo como si estuviera helado. Y no olvidemos que la lucha nunca ha sido un pasatiempo con la variedad que ofrece el fútbol, así que quizá notes que tu interés decae en ocasiones, sobre todo cuando tu contrincante consigue propinarte *otro Double Suplex*. Pero, ésta es una característica que bien merece al menos una sonrisa teniendo en cuenta que nos encontramos ante la mejor versión que se ha hecho jamás en cualquier formato de un juego de lucha. No obstante, no cometas el error de pensar que este juego podrá competir con *Tekken* o *Soul Blade*.

«Mira mi cara terrorífica y tiembla de miedo.»



Más agarres sobre los hombros.



NO intentes este movimiento contra Joe Public.



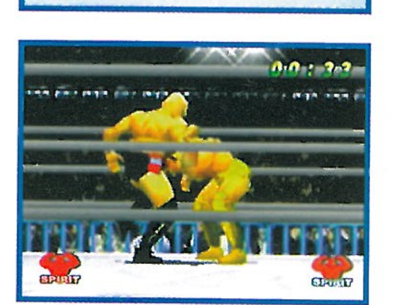
Si vuelcas a tu enemigo boca abajo, ganas.



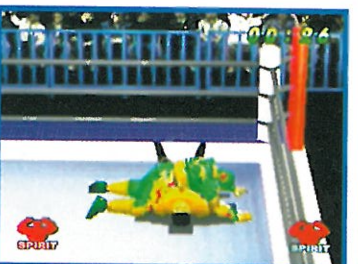
Hulk Hogan recibe un puñetazo lateral.







¿Ves a ese tipo del medio? Bien, pues nunca dejes que tu padre...



... piense que puede subirse al ring y machacarlo a sus 52 años.



Acción

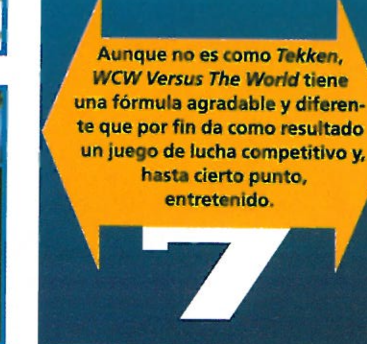
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos

- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido

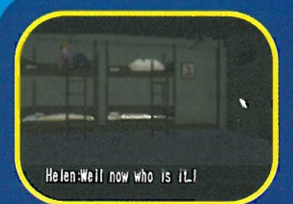
- Música
- Efectos
- Ambientación



Valoración

Al filo del terror

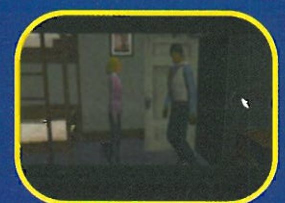
Clock Tower no se reprime a la hora de utilizar ketchup a la menor oportunidad y pone en escena muertes propias del gore más puro y duro inspirado en los más oscuros abismos del género de terror. Éste es el *sketch* de una de nuestras víctimas favoritas..



Unos golpes en la puerta te despiertan.


Será mejor que vayas a ver quién es...


... ¡Ah! Un tipo con corbata. No pasa nada.


Oh, oh... parece que éste tipo no se tiene en pie...


... Scissorman lo mató y tú vas a ser el siguiente.

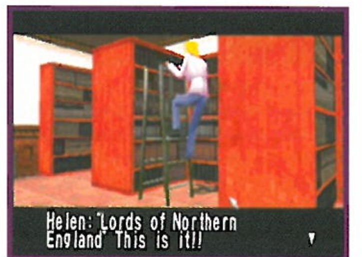
De: New Software Center/ASCII
Disponible: Febrero



Clock Tower











Puedes jugar con todos estos personajes.



Si investigas los objetos consigues más detalle.

Aquí pasa algo raro. *Clock Tower* es un juego japonés; una aventura de apuntar y hacer clic con unos gráficos sencillísimos, un argumento irregular y un malo que esgrime un par de tijeras gigantes y se llama —no lo adivinarías nunca— Scissorman. Genial. Y, además, la historia se desarrolla en Noruega.

Todo este asunto debería resultar tan terrorífico como un episodio de *Arale* pero, no se sabe muy bien por qué, en contra de lo que cabría esperar, y a pesar de todo en general, el juego se las arregla para estimular nuestras glándulas segregadoras de terror.

Es como una de esas películas de bajo presupuesto que ponen por la tele a las tantas de la noche y que empiezas a ver para, por lo menos, poder reírte un rato pero, al final, te quedas dormido con la televisión encendida. La cuestión es que sí, tiene sus momentos espeluznantes, pero ¿los suficientes como para salvar al juego? Ummm, buena pregunta, tendremos que investigar más a fondo antes de poder responderla...

El argumento comparte con *Viernes 13* el mismo tipo de inspiración divina (sobre todo la octava parte) y gira alrededor de una serie de brutales asesinatos cometidos con una especie de tijeras de tamaño descomunal, de esas que cortan sólo con mirarlas. Después de un rato de apuntar y hacer clic sobre los personajes que te ponen al corriente de toda la trama, como era de esperar, las cosas se ponen peludas y empiezan a oírse ruidos metálicos crrras, crrras...

Aquí es donde *Clock Tower* comienza a darte unos sustos de muerte con sus bien logradas tácticas de *shock*. El «Sr. Tijeras» sale de un armario ropero, empieza a perseguirte cual peluquera fuera de sus casillas y se carga a todos los extras que encuentra a su paso. Él es el responsable de momentos de puro infarto que te dejan en una posición de conejito espantado similar a la que adoptaste cuando te topaste con tu primer zombie en *Resident Evil*. O en esa parte de *Jaws* en la que la cabeza sale rodando del barco en ruinas. También se hace buen uso del sonido para conseguir importantes efectos de terror. Una horripilante música intermitente aumenta los momentos de tensión y cualquier silencio sepulcral puede ser interrumpido de golpe por unos efectos de luz deslumbrantes y tétricos. Gracias a esta atmósfera espeluznante que crean



Los asesinatos son fascinantes, pero los diálogos están sacados directamente de una peli de serie B.

Pero aquí no va todo de crímenes. También tienes la oportunidad de hablar con personajes.

Este chiquillo de la derecha es un superviviente de la última masacre organizada por Scissorman.



Esta estatua es un objeto muy importante que requiere ser investigado a fondo.

Esta pantalla del mapa te permite desplazarte entre los cinco lugares que forman cada parte de la aventura.

los efectos de sonido, te sientes como si el mismísimo «Frío» en persona estuviera bailando claqué sobre tu espina dorsal y pronto te olvidas de la apariencia, digamos, un tanto «incierta» de *Clock Tower*. Los decorados se enmarcan dentro de una estrecha banda que atraviesa la pantalla y los personajes, a pesar de ser tipos poligonales en 3-D, no andan como suelen hacerlo la mayoría de seres humanos.

Aunque los controles de apuntar y señalar contribuyen (indirectamente) a intensificar la sensación de pánico que supone intentar escapar al filo de las tijeras, ésta decrece a medida que se suceden las aventuras. Continuamente te obligan a permanecer en una habitación si no le has hablado a un personaje vital, o si no has investigado un objeto importante. La trama avanza lentamente a través de un argumento predeterminado sobre el que tú no puedes influir gran cosa, ya que tienes que ir acumulando pistas, pero no eres libre de seguirlas.

No se puede negar que jugar sólo en una habitación oscura, perseguido por un hombre con unas tijeras enormes es suficiente para infundirle miedo a cualquiera. Pero, en general, *Clock Tower* se pierde en unos diálogos pobres y un desarrollo del argumento más bien triste y acribillado de tópicos. O algo se perdió en la traducción, o es que el cinismo intrínseco de nuestra lengua madre ha provocado que gran parte del juego dé risa. Esto significa que si bien los fans de las pelis gore de serie B pueden llegar a disfrutarlo (a pesar de ser un trabajo más bien pobre), los individuos más «comunes» probablemente no sabrán apreciarlo. La verdad, es que el factor miedo solo no es suficiente para hacer de un juego una buena aventura, aunque el terrible Scissorman intentará convencerte de lo contrario...

Mira

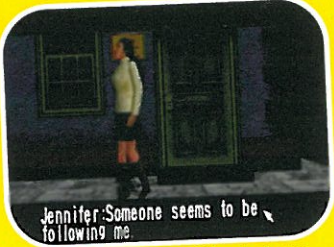
Empiezas investigando los terribles asesinatos de *Clock Tower*, en el papel del profesor Barton, un experto en psicología criminal. Ésta es la primera sección-prólogo del juego, y, a partir de aquí, controlas uno de los dos personajes femeninos: Helen, la ayudante del profesor o Jennifer, una chica de 15 años que ha logrado sobrevivir al último festín sangriento de Scissorman.



Empiezas recopilando pistas en la piel del profesor Barton.



Con quién vas a jugar a continuación depende de lo que digas aquí.



Jennifer ya ha tenido el placer de conocer a Scissorman.



Helen está más interesada que nadie en cazar al maníaco.





Visita el mejor hotel de Noruega para encontrar alguna pista.



Estas dos siempre están de cháchara. Son uña y carne.



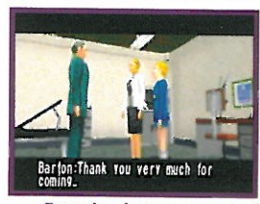
La biblioteca está llena de información y recortes sobre Scissorman.



No, no subas por las escaleras. Te espera Scissorman.



Otro juego que se hace realmente corto.



Examina la escena con el cursor y haz clic.



No hay otra forma de describirlo. Andan de una forma muy divertida.

En pocas palabras

El argumento del juego es un pelín complejo, pero entre los temas importantes hay que destacar el secuestro del alcalde de Mega City One y una venganza personal entre Dredd y el raptor del alcalde.



El Juez Bean ha decidido vengarse de Dredd por...



... haberlo encarcelado. Por eso ahora tiene al alcalde como rehén.



Dredd no parece muy contento (sólo hay que verlo) y ha decidido poner a Bean...



... entre rejas otra vez, y si para ello tiene que disparar a todo bicho viviente, pues que así sea.

De: Gremlin

Disponible: No



1-2 Jugadores

Tarjeta de memoria



Pistola G-Con 45

Judge Dredd

Los escenarios son brillantes, presentan un movimiento aceptable y tienen un aspecto cibernético.

Aquí aparecen los pequeños helicópteros/pistola que llevan los mini-jefes.



Los enemigos no son nada tímidos. A veces pretenden que examines de cerca sus puños.



Qué idea tan brillante. Una de las principales críticas que se le hacen a *Time Crisis*, de Namco, es la de que, después de gastarse una morterada en el consabido juego con la pistola Gun-Con 45 que le acompaña, uno se queda con un material un poco caro y aparatoso que, aparte de objeto decorativo, sirve de poco más cuando ya se ha acabado el juego. Los chicos de Gremlin no están de acuerdo con esta afirmación y por eso atacan con *Judge Dredd*.

En un mercado de tanta calidad como es el de la PlayStation se ha abierto una nueva parcela, y para ocupar una parte, Gremlin ha desarrollado un juego que es cien por cien compatible con la Gun-Con 45, y con la Justifier de Konami y todos sus clones (el más destacado de los cuales es la Predator de Logic 3). En resumidas cuentas, el propósito es que después de jugar con *Time Crisis* hasta el final, uno pueda comprar *Judge Dredd* para hacer que la diversión pistolera se amplíe un poquitín más.

Al igual que en *Time Crisis*, de nuevo tienes ante ti un montón de malos disparando desde detrás de un buen montón de escondites del escenario situados a diferentes distancias desde la que se encuentra el jugador.

Un buen modo de demostrar tu puntería. Sin embargo, en esta ocasión, la inspiración para el argumento del juego viene directamente del clásico de los cómics *Judge Dredd*. De hecho, tú eres el propio juez y por lo tanto tienes que actuar tanto de juez como de jurado como de verdugo (sobre todo de verdugo) para hacer frente a la ingente cantidad de criminales que pueblan las calles del futuro.



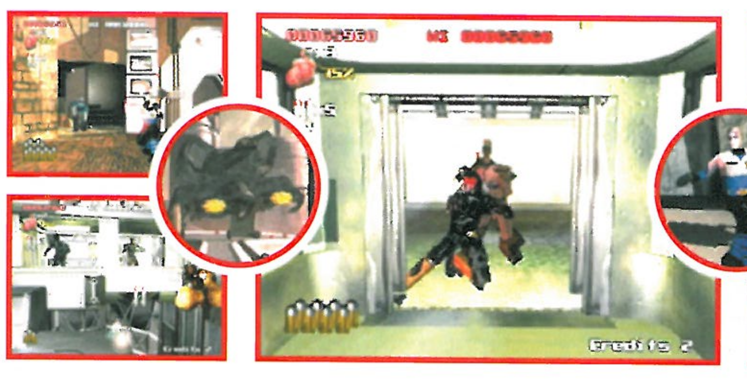
Hay momentos en que pillas por sorpresa a los malos, pero no aprenden y vuelven a caer.

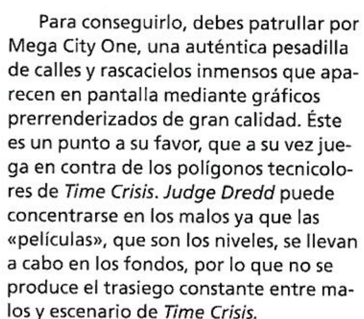
Como sigues una ruta preestablecida te verás arrastrado a los ascensores.

Este enorme cañón del fondo se girará hacia ti, pero si eres rápido no tendrá tiempo de disparar.









Para conseguirlo, debes patrullar por Mega City One, una auténtica pesadilla de calles y rascacielos inmensos que aparecen en pantalla mediante gráficos prerrenderizados de gran calidad. Éste es un punto a su favor, que a su vez juega en contra de los polígonos tecnicolores de *Time Crisis*. *Judge Dredd* puede concentrarse en los malos ya que las «películas», que son los niveles, se llevan a cabo en los fondos, por lo que no se produce el trasiego constante entre malos y escenario de *Time Crisis*.

Puedes acabar con los enemigos poligonales gracias a tu Gun-Con y a toda una serie de reforzadores que puedes recoger en el camino tales como tiros explosivos, fuego rápido (el mejor) y turnos de disparo, lo que hace que la matanza sea aún más sencilla. El segundo botón de la Gun-Con 45 te permite el acceso a tu armamento especial, que se reduce a una cantidad limitada de bombas inteligentes que limpian la pantalla de indeseables. Al igual que en *Time Crisis* un tiro en la rodilla de tu enemigo hace que caiga al suelo, mientras que uno en la cabeza lo tumba directamente de espaldas. Sería incluso mejor si el aspecto de los malos fuera más humano y menos robótico.

El sonido tampoco está mal. La música no tiene nada destacable, pero Dredd te recuerda siempre cuándo tienes que recargarlo y de vez en cuando aparecen comentarios chistosos al estilo de Harry el Sucio.

En general, este juego es bastante completo, y la mayoría de los compañeros de la redacción se engancharon más de lo que pensaban a primera vista. Sin embargo, después de un rato de juego empiezan a surgir algunos puntos flojos. En primer lugar, debido a la naturaleza prerrenderizada de los entornos, en muchas ocasiones la acción se lleva a cabo muy precipitadamente. No parece un problema muy grave, pero cuando intentas desesperadamente hacerte con un reforzador y ves como pasas de largo sin lograr obtenerlo empiezas a sentirte un poco frustrado. Y lo mismo pasa cuando estás intentando disparar a un grupo de enemigos y la cosa se reduce a una rutina de «esquiva y dispara» que parece el no va más de la interactividad. La razón para estos extraños movimientos que quedan fuera del control del jugador hay que buscarla en los escenarios prerrenderizados que, al cabo de un rato, ya no parecen tan excepcionales.

Pero por encima de todo, *Judge Dredd* es un juego entretenido, que al final es lo que realmente importa, aunque todavía queda muy lejos de su rival por excelencia, que resulta mucho más adictivo. Por lo tanto, no pasará de ser un segundón de *Time Crisis*. Perfecto para los seguidores más fanáticos del Juez Dredd y para los asesinos en serie con vocación.



De verdad, no está bailando. Dispárale.



Los enemigos se teletransportan.



Dredd ronda por esta torre durante siglos y siglos.



En plis plas acabarás con estos pobres...

... pero necesitarás mucho más tiempo para matar al resto de enemigos.

¿Quién es un buen muchacho?

Al contrario que la mayoría de los malos, los jefes que te encontrarás al final de cada grupo de niveles están renderizados como el escenario. El truco para acabar con todos ellos radica en neutralizar primero sus armas.



Con sólo un arma, este jefe volador ya puede considerarse chatarra aérea.



Este *overcraft* es duro de pelar, ya que las armas nunca se están quietas.



Y más duro aún es este peculiar jefe que esconde sus armas, para desaliento del jugador.



El jefe de todos los jefes. Ya puedes tener toneladas de reforzadores. Es una pesadilla.

Puntuación



Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

Cuando *Time Crisis* ya no calme tu sed disparadora, aquí tienes un buen sustituto para que te entretengas unos días más con tu Gun-Con 45.

Power

6

Valoración





Te dice lo que tienes que hacer, pero normalmente no le harás caso.

El árbitro estará siempre al acecho. Cuidado con él.



¿A quién vas a marcar un gol ahora? Te sientes invencible.

Esta jugada parece simple, incluso para este equipo.



De: Sony/Psygnosis

Disponible: Sí

8.990 pesetas


1-4 Jugadores

Tarjeta de memoria


Multi-Tap

Power Soccer 2



Con este tiempo tan frío no se puede jugar.



Esto es un lanzamiento de penalti.



Sí, esto es fútbol, pero no tan bueno como cabría esperar.

Cuando le das una patada a un oponente en *Power Soccer 2* y escuchas los comentarios del locutor te das cuenta de que no estás ante el juego que estabas esperando con tanta ansia.

La mayor diferencia entre *adidas Power Soccer 2* y *Actua Soccer 2* es que mientras el título de Gremlin goza de jugabilidad por los cuatro costados, tiene unas tácticas magistrales y los comentarios son fantásticos, los esfuerzos que han realizado en esta ocasión los chicos de Psygnosis no han dado los resultados a los que una compañía como ésta nos tiene acostumbrados. En esta ocasión, te invade un sentimiento arcade, que junto a la jugabilidad un poco pobre, hace que el juego no resulte tan bueno como todos esperábamos.

Power Soccer 2 da la impresión de estar convencido de su capacidad para enfrentarse a *Actua* y salir victorioso del enfrentamiento. Una de las bazas de las que presume es el gran número de países disponibles, 56 en total. Pero en realidad, sólo hay cinco equipos nacionales (Inglaterra, Italia, Alemania, Francia y España). No esta mal, pero ¿por qué no podemos jugar con algunos equipos locales? Sencillamente porque únicamente puedes escogerlos como selección nacional. Es una lástima.

El juego tiene buen aspecto, pero no tanto como para poder luchar con *ISS Pro* o *Actua Soccer 2*.



Al empezar puedes escoger tu equipo de entre un montón y elegir los jugadores de una escuadra de dieciséis (atacantes y defensas). Pero tenemos una duda, ¿por qué no podemos cambiar los jugadores en el descanso de la media parte? Cuando entramos en el desarrollo del juego, las cosas empeoran. La mecánica del juego no es muy diferente de la que tenía en su versión anterior. Los jugadores son criminalmente lentos e incapaces de girarse lo suficientemente rápido. Aunque encuentres el botón de la velocidad, en *Power Soccer 2* no podrás hacer grandes jugadas. No puedes ir detrás del atacante del equipo



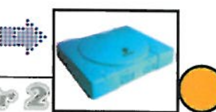
Puedes repetir las jugadas hasta cansarte. ¡Casi! ¡Eso era penalti!

La vista de arriba a abajo es bastante pobre. Apenas puedes ver qué está pasando.





¿Te parece bien? Creo que esta entrada es merecedora de roja directa.



Más de lo mismo

Power Soccer 2 **se parece demasiado al original** ***adidas Power Soccer.*** **Al igual que sucedió con la primera entrega, en ésta la diversión brilla un poco por su ausencia. Si estás perdiendo por 2 a 1 en el marcador pero dispones de algunos segundos, aprenderás a despabilarte y buscarte la vida sin hacer grandes florituras.**



1 El Arsenal contra el Tottenham. Un *derby* inglés. Patrik Vieira tiene la pelota... A ver qué hace.



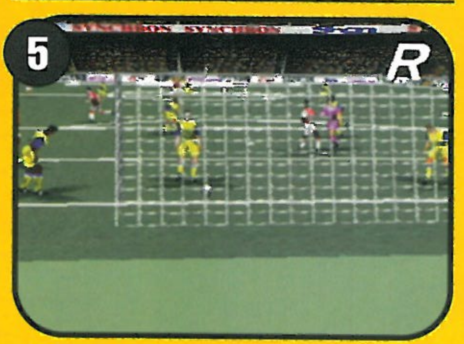
2 ¡Oh, no! —con un rápido toque en el cuadrado y en la X— corre hacia delante dejando atrás a la defensa contraria...



3 ... y en cuestión de segundos está dentro del área sin apenas resistencia. Sólo Ian Walker puede hacer algo...



4 ... algo muy fácil. Pulsa círculo y consigue un gol excepcional. Ya está. Un gran final. ¿Había alguna otra opción?



5 Se le acercó mucho. Queríamos meter la pelota. De todas maneras, no es para quejarse, entran tres o cuatro goles por partido...



contrario. Te deja clavado y te mete un gol antes de que te des cuenta.

Si estás intentado hacerte con el balón en *Power Soccer 2*, debes dejar de apretar el botón de la velocidad porque si no lo haces acabarás un poco majara, tanto tú como el resto de los jugadores. Si tu equipo va un gol por debajo e intentas desesperadamente igualar el encuentro, tranquilo. Tómatelo con calma. Vale. De acuerdo. Estás ante un juego de estilo arcade y tu barra especial de energía empieza a flaquear... *Power Soccer 2* vuelve a sorprender en su búsqueda de la diversión arcade.

En el menú de control, por ejemplo, te alienta a dar patadas. Entonces, ¿por qué penaliza todo tipo de juego sucio? Las decisiones arbitrales brillan por su ausencia. No es que no existan, es que no te das cuenta. El silbato suena unos dos segundos después de que haya pasado algo y los penaltis surgen de la nada.

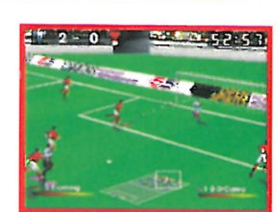
En un minuto pasas de atacar a ser atacado y de repente, un penalti. No está mal que los árbitros tengan autoridad, pero que sean más rápidos y flexibles...

> **La mecánica del juego no es muy diferente de la que tenía en su anterior versión**

Por lo que respecta al nivel técnico, cabe decir que *Power Soccer 2* es excelente. La animación de los jugadores y de la pelota, así como de los estadios, está cuidadosamente detallada y todos los elementos están fantásticamente dibujados. En este punto, no hay quejas.

Power Soccer 2 no es un juego tan malo como otros del mismo género. Sin embargo, está a años luz de maravillas como *ISS Pro* o la segunda parte de *Actua*. Ya se sabe, unas veces se gana y otras se pierde...







Un disparo realmente duro. Se parece al...



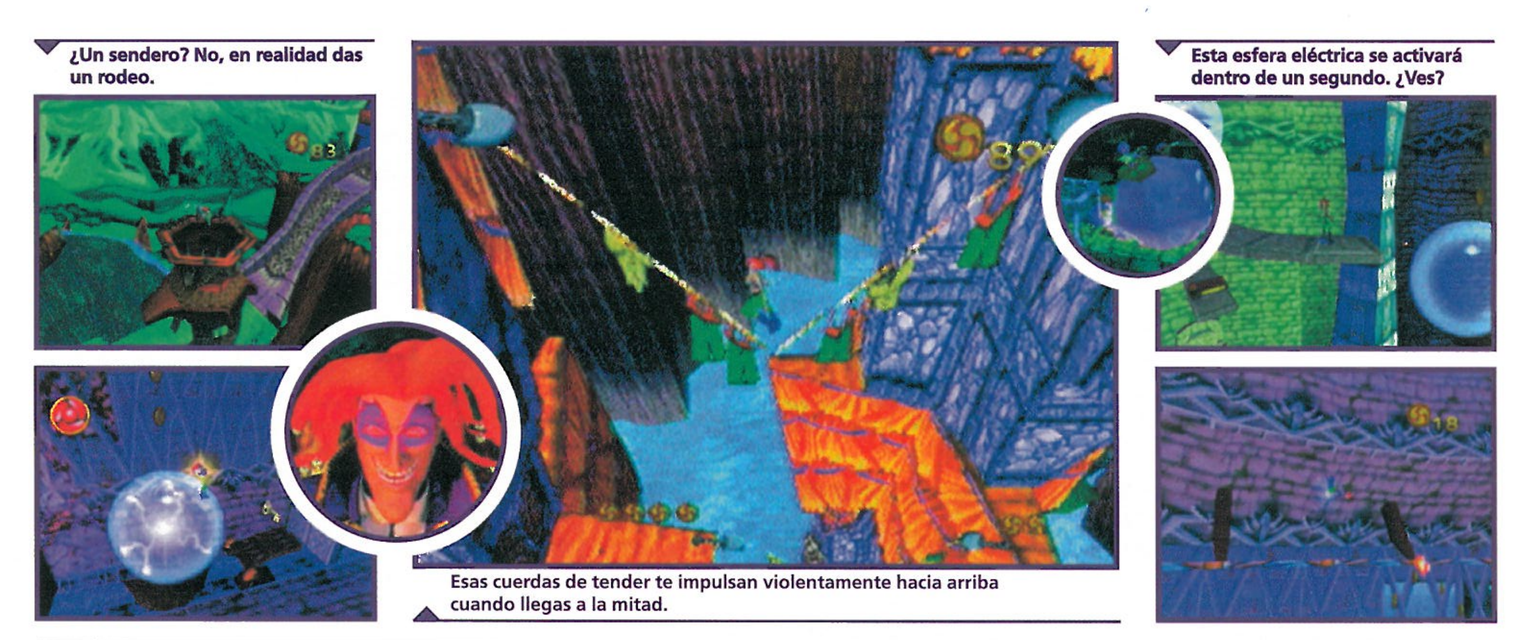
Ánimo. Sólo queda un poco más de un cuarto



Es una pena porque tiene muy buen aspecto.







¿Un sendero? No, en realidad das un rodeo.

Esta esfera eléctrica se activará dentro de un segundo. ¿Ves?

Esas cuerdas de tender te impulsan violentamente hacia arriba cuando llegas a la mitad.

De: Procin/BMG
Disponible: Enero


1 Jugador


Tarjeta de memoria

Pandemonium 2

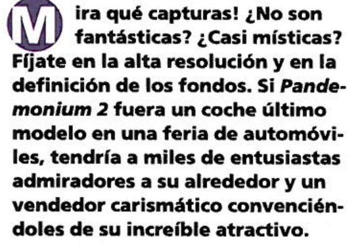
Magnífico detalle de fondos.

Mira qué capturas! ¿No son fantásticas? ¿Casi místicas? Fíjate en la alta resolución y en la definición de los fondos. Si *Pandemonium 2* fuera un coche último modelo en una feria de automóviles, tendría a miles de entusiastas admiradores a su alrededor y un vendedor carismático convenciéndoles de su increíble atractivo.

Bien, pues ya que es tan bueno, vamos a imaginarnos que *Pandemonium 2* es este coche. Procedamos a abrir la puerta. A ver... no parece que... es como si estuviera soldada. ¡Ah no! En realidad forma parte de la carrocería, con una falsa línea que hace que parezca una puerta. Qué raro. Vamos a echarle una ojeada a la ventanilla. Fíjate, ni siquiera es transparente. No se ve nada de lo que hay dentro. Qué extraño. Vamos a probar con el capó, lo abrimos para admirar el motor y... lo que vemos es justo el suelo que hay debajo del coche; donde debería estar el motor, no hay absolutamente nada. Desconcertante. Echemos un vistazo debajo. Nos deslizamos por el suelo como un mecánico y... ¡ups! ¡Pero si es el techo! No hay suelo, ni asientos, ni panel de mandos, ¡nada! El coche (*Pandemonium 2*) es una maqueta gigante. Te serviría lo mismo para ir al trabajo que una caja de zapatos.

Y hasta aquí nuestra metáfora de turno. Despierta del sueño y, no, *Pandemonium 2* no es un coche. Sin embargo, es un truco bien elaborado, semejante al del coche vacío. He aquí un juego cuyos gráficos parecen ir más allá de las fronteras PlayStation, pero cuya jugabilidad consiste en todos aquellos trillados clichés del juego de plataformas que creías haber dejado atrás, con tu Amiga. No es exagerado afirmar que, aparte de ese esplendor gráfico «oh-que-bonito», *Pandemonium 2* no presenta ningún elemento con el que no pudieras haber jugado en un Commodore 64 o un Spectrum. Es como si cada céntimo que han invertido en gráficos lo hubieran sacado de lo que habían destinado al diseño del juego y hubieran cubierto el déficit gracias al legado de miles de juegos de plataformas del pasado.

Al igual que antes, te toca jugar o con Nikki («mis creadores advirtieron la enorme «popularidad» de la señorita Croft y me han aumentado la pechonalidad») o con Fargus, el bufón. Escoges







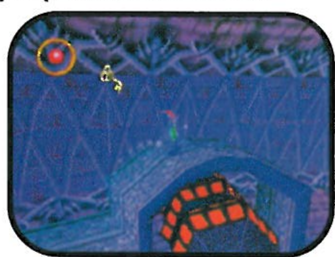


¡Especial!

Si crees que ir por ahí recogiendo monedas puede resultar aburrido después de un rato, observa esto. Éstas son las llaves de *Pandemonium 2* y sirven para abrir puertas o hacer que aparezcan más monedas.



Esta llave abre la puerta de arriba. Salta para recogerla, y vuelve a saltar hacia atrás. Si no calculas bien el salto, perecerás sin remedio.

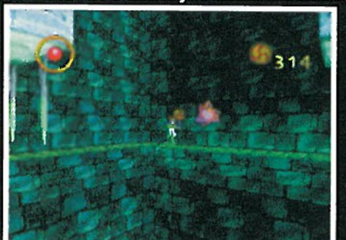


Esta llave hace que aparezcan más monedas. Monedas que tú tienes que recoger. Así que mejor déjala donde está, porque es una tarea aburrida.



¡Refuérzate! (con perdón)

Tanto Nikki como Fargus pueden reforzar sus tediosas habilidades durante el recorrido. Pero los reforzadores no duran eternamente y pronto vuelves a la vieja rutina de salto/ataque.



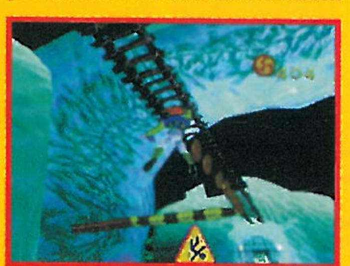
Esto es un icono de reforzador. Normalmente están situados con bastante más mala idea.



Durante un periodo de tiempo, Fargus puede inflar a sus enemigos hasta que explotan. ¿Por qué? Ni idea.

¡Eh, un momento!

¿Te apetece disfrutar de un sistema de cámara dinámico? ¿Te gustaría que descendiera en picado para cubrir esos momentos esenciales completamente carentes de diversión?

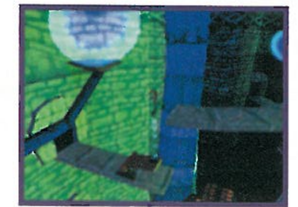


Un poco más cerca y estaremos casi dentro de sus pantalones. ¿Qué viene ahora? Quién sabe, como no se ve nada.

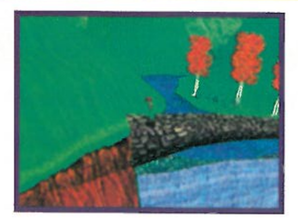


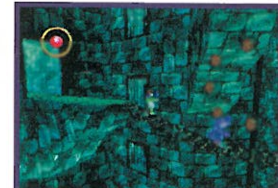
¿Que salto y la cámara me sigue? Dos cosas: ¿cómo puedo saber lo que tengo que hacer? Y... creo que no es lo que esperaba.











cualquiera de los dos y te dedicas a saltar y golpear. La idea es que las distintas habilidades de nuestra encantadora pareja están más indicadas para unos niveles que para otros. Por ejemplo, Nikki, cuando se requieren grandes saltos, y Fargus, cuando las cosas presentan mayor «intensidad enemiga». Por tanto, la cuestión es: escoge al que creas más capaz de superar el nivel. Mientras vas por ahí —de izquierda a derecha— la cámara abarca una impresionante visión panorámica. Por lo visto, los diseñadores tenían tantas ganas de enseñar el máximo posible de sus niveles que, durante períodos de tiempo realmente largos, la cámara está tan lejos de tu personaje que resulta difícil calcular los saltos o los golpes. Lo cual es una verdadera lástima, teniendo en cuenta que, precisamente, la jugabilidad consiste sobre todo en eso. Y, encima —como si quisieran demostrar que al contrario tampoco funciona— cuando la cámara se acerca, se te echa literalmente encima, dificultando la visión de lo que llega (por la derecha de la pantalla, claro).

La verdad es que cualquiera de los dos personajes es perfectamente capaz de superar todas las misiones de *Pandemonium 2*, y lo que es peor, incluso un chimpancé con un poco de paciencia y una coordinación razonable podría conseguirlo. Además, el campo para *puzzles* resulta limitado porque el juego funciona sin remedio de izquierda a derecha. Hay un tramo extrañamente divertido en que los creadores han considerado necesario añadir una escena para mostrar qué puerta abre la llave que acabas de recoger. ¡PUES CLARO QUE ES ESA PUERTA, TOCHO ¿NO VES QUE ES LA ÚNICA A LA QUE PUEDO ACCEDER?

También abundan los «saltos de fe» (oh, oh, fallé, ya he vuelto a palmarla). Bueno, por lo menos me he ahorrado tener que calcular el salto. *Pandemonium 2* es el ejemplo definitivo de la supremacía de los dedos sobre el razonamiento. No tienes que pensar nada. El siguiente objetivo siempre está a la derecha y todo lo que ya no necesitas va quedando a la izquierda. Han dedicado todos sus esfuerzos a los gráficos y a asegurarse de que los saltos, golpes y *puzzles* de doble salto son suficientemente difíciles (manualmente hablando) como para desquiciar a la serenidad en persona.

Pandemonium 2 ha sido aclamado como el digno sucesor de su predecesor. ¿Por qué? Ni idea. A menos que procedas del planeta «Perpetua-Noche-De-Domingo-En-Pleno-Apagón», considerarás que cualquier tipo de faena doméstica —pongamos aspirar, o quizá fregar los platos y planchar— es capaz de producirte mayor dosis de adrenalina. Acabar el juego es un triunfo de perseverancia, indicio de un ferviente deseo de no ser derrotado por semejante monotonía. *Pandemonium 2* es una experiencia menos divertida que el mismísimo tedio. Los programadores olvidaron la esencia del juego pensando en coches deportivos y chicas explosivas.



Salta hasta que toques el trampolín que triplicará el impulso de tus saltos.



Parece como si pudieses entrar en las casas. Pues no, no puedes.

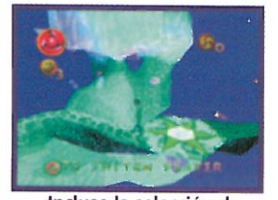




La cámara vuelve a desviarse de golpe y te quedas más confuso que antes.



Este trozo es de un enorme suspense. Ji, jo, jua...

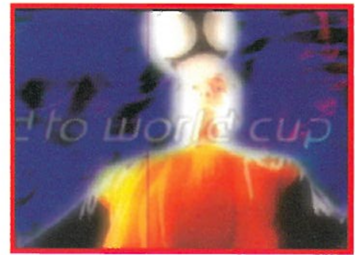


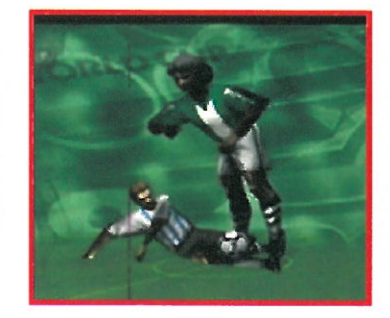
Incluso la selección de nivel consiste en caminar de izquierda a derecha.



Esta parte trata únicamente de colgarse. Básicamente, pobre.






La presentación es toda una demostración, imágenes en vídeo, gráficos alucinantes y la música de Blur para amenizar el torrente de sorpresas.

De: Electronic Arts
Disponible: Sí
7.990 pesetas





FIFA '98 Rumbo al mundial

Como cada año llega a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. Después de un intento fallido con *FIFA 96*, y de una experiencia algo más que correcta con *FIFA 97*, entra en escena el tercer título de tan exitosa saga: *FIFA 98 Rumbo al mundial*, o lo que es lo mismo, el mayor espectáculo del mundo.

La competencia en el campo de los simuladores de fútbol para PlayStation es sin lugar a dudas una de las más duras que existe. Electronic Arts, consciente de tal batalla, ha decidido lanzar más leña al fuego con este nuevo CD, basado en los avatares de la Federación Internacional de Fútbol y en el futuro Mundial que se celebrará en Francia.

Esta nueva entrega ha aprovechado todas las virtudes de su antecesor, la innumerable cantidad de opciones, el inmenso listado de equipos internacionales, la inacabable cantidad de jugadores reales (en esta nueva entrega mucho más actualizada, ya que aparecen fichajes de última hora como el de Rivaldo por el F.C. Barcelona), las competiciones de liga e internacionales (también puedes participar en la fase de clasificación del mundial), la opción de entrenamiento sigue estando presente (aunque ha mejorado sustancialmente y donde, además de practicar lanzamientos de penaltis, de falta o de córner podrás jugar partidillos de entrenamiento eligiendo el número de jugadores; un auténtico hallazgo) y un montón de posibilidades más siguiendo los patrones de la segunda versión.

Las nuevas aportaciones de este excelente simulador, que afectan de manera directa al juego, aumentan la diversión y sobre todo la sed de creación de muchos usuarios. Podrás crear jugadores a tu gusto configurando sus características, tanto físicas como técnicas. Los equipos no se librarán de tus cambios, podrás asignarles un nombre, así como realizar tus propios diseños de vestuario. Ejercer de entrenador ya no va a ser una cuestión sólo de Van Gaal, Heynckes y compañía. Decidirás las alineaciones así como los jugadores descartados. En el terreno de los intercambios de jugadores las cosas no serán tan sencillas como hasta ahora, cada jugador tendrá una cotización, y si quieres agenciarte los servicios del *crack* de turno deberás vender alguno de tus jugadores.

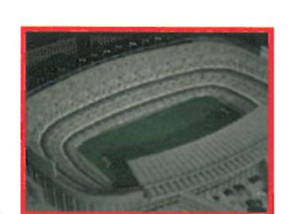
Gráficamente *FIFA 98* sigue las pautas marcadas por sus antecesores. Eso sí, las mejoras son más que perceptibles. Para la creación de los jugadores se han usado un total de 15 cuadros de animación, que se suman a la captura de movimientos de David Ginola y a las reacciones reales de los jugadores (tales como la colocación del balón en un lanzamiento de falta, las protestas al recibir una tarjeta, las celebraciones de los goles —muy variadas y espectaculares— etc.). *FIFA 98* incluye 16 terrenos de juego diferentes (incluido el Camp Nou de Barcelona) con unas presentaciones de la ciudad donde están situados los campos realmente espectaculares. Todos estos detalles (y más), confirman que *FIFA 98* es (junto con *Actua Soccer 2*) una de las experiencias gráficas más interesantes del mundo de la simulación futbolística para PlayStation.

El sonido es otro punto fuerte. Incluye desde una canción de Blur, hasta los comentarios en español de Manolo Lama y Paco González, reputados comentaristas deportivos de la cadena SER. Estos comentarios son, con toda seguridad, los más logrados en un simulador deportivo.

Pero donde *FIFA 98* ha dado en el clavo (y ya tocaba) es en el terreno de la jugabilidad; jugabilidad que, sin llegar a la altura de *ISS Pro*, supera de manera ostensible a los demás simuladores de fútbol (excepto *ISS Pro* repetimos). Y ¿cuál es el secreto del éxito conseguido por Electronic Arts?, pues no es otro que una mayor facilidad en el manejo de los jugadores (incluyendo regates espectaculares que se ejecutan con los botones L y R) y sobre todo la facilidad que nos ofrece *FIFA 98* de realizar pases. Los pases y el juego en equipo han robado protagonismo a las jugadas individuales que llenaban los partidos de sus antecesores. Trenzar jugadas es un auténtico placer y, sobre todo, la posibilidad de realizar los pases antes de recibir el balón.

Un par de detalles que aumentan la jugabilidad de *FIFA 98* es la opción 4-5 jugadores simultáneos .

Electronic Arts ha demostrado con esta nueva entrega ser una compañía de lo mejorcito del mercado; una de las que no se duermen en los laureles. Un excelente trabajo.


El Camp Nou representa a España dentro de los 16 terrenos de juego que aparecen.




Las inclemencias del tiempo están realizadas de manera soberbia.



Información constante de los avatares del juego.



Montones de opciones.




Una historia de samurais que te ayudará a conocer las artes marciales.



La elección de armas se convierte en un auténtico ritual.


La niebla: otro enemigo con el que combatir.


En los combates verás brotar la sangre por un tubo.

De: Sony/Squaresoft
Disponible: Febrero
7.990 pesetas


1-8 Jugadores


Tarjeta de memoria

Bushido Blade

Los que esperéis ansiosos la aparición de *Tobal 2* tenéis aquí un nuevo ejemplo del buen hacer de sus creadores. Squaresoft nos brinda la oportunidad de participar en un campeonato de artes marciales donde la palabra honor está presente en cada uno de los combates.

Bushido es el código de honor de los luchadores Bushi. El Bushido fue creado a partir de ciertos parámetros del Shinto (religión mayoritaria en Japón). Seguramente esta explicación te sonará a chino, pero los Bushi no son otros que los súper conocidos samurais. Según el código Bushido, ningún luchador podrá comportarse de manera deshonrosa ante sus adversarios. Aquí viene el primer interrogante: ¿es posible crear un juego de lucha en el que se supriman los golpes por la espalda, los ataques sorpresa y, en definitiva, todas las jugarretas sucias que entrañan los *beat 'em up*? La respuesta de Squaresoft no ha podido ser más afirmativa.

Bushido Blade es un programa que ante todo ha intentado llevar los juegos de lucha a un nivel sin precedentes (a excepción de *Victory Boxing*). Lo primero que te sorprenderá, una vez hayas empezado algún combate, es la falta de barras de energía. Con esta supresión, sus creadores dan a entender que lo más importante en *Bushido* es lanzar golpes certeros y no como ocurre en los otros *beat 'em up* en los que los adversarios se eliminan por agotamiento. A veces la mejor manera para conseguir estos golpes es ir mutilando a los oponentes, dejándolos cojos o mancos u obligándolos a arrastrarse como auténticos gusanos. Además los golpes que realizan los luchadores son del todo realistas (o sea que a olvidarse de «kames» y de historias parecidas). Pero como todas las monedas, el realismo también tiene dos caras, y si bien en muchos momentos tendrás la sensación de estar luchando de verdad no es menos cierto que los movimientos son bastante limitados y que en muchos combates te dará la sensación de que usas el 70 por ciento de lo que dura un *round* para defenderte y no para atacar. También es posible que muchos de los combates (sobre todo al principio) duren menos que un chupa-chup a la puerta de una escuela, pero con entrenamiento todo llega.

A nivel gráfico, *Bushido* sigue las mismas pautas que en su planteamiento. Los seis luchadores que te dan para escoger están creados utilizando polígonos texturados que cumplen, pero no sorprenden, ofreciéndonos un montón de trajes (dependiendo de la opción que escojas). Podrás elegir entre ocho armas diferentes. Cada jugador tiene tres posibilidades de uso del arma (ataques elevados, medios y bajos). Pero los decorados son los que se llevan la palma. Aunque no tengan unos fondos tan espectaculares como los de *Soul Blade*, y no estén dotados de una increíble gama de detalles, es un verdadero placer desplazarse por esos ocho escenarios que te ofrecen la posibilidad de luchar en un charco de agua, a orillas del mar o en una espesa niebla a las puertas de un palacio. Y todo ello perfectamente cumplimentado con agujeros, zonas elevadas, rampas, etc. que te brindan otras tantas posibilidades de combate.

Si el realismo es el fuerte de *Bushido Blade*, la cantidad de opciones que te ofrece también juegan a su favor. Desde la clásica *Story Mode*, la cada vez más instaurada *Training Mode* (aquí muy necesaria) y la novedosa *Slash Mode* donde deberás enfrentarte a innumerables enemigos anónimos sin descanso alguno. La opción P.O.V. te permite efectuar enfrentamientos en los que gozarás de una perspectiva en primera persona subjetiva (tipo *Doom*). La opción más apetecible es el *Link Mode* (enlace), que te permitirá conectar dos consolas con el cable de conexión y enfrentarte a tus amigos utilizando la misma perspectiva subjetiva (innovador y alucinante). Para los que gusten de las películas clásicas, *Bushido* dará la oportunidad de realizar los combates en un excelente blanco y negro.

Bushido Blade es un notable juego de lucha creado de una manera casi impecable por Squaresoft, pero que puede llegar a perder interés para los jugadores impacientes.


Slash mode: lucha sin pausa.


Diferentes niveles de lucha y colores preciosistas.


La lucha de rodillas nos ofrece otra visión de la lucha.


Las armas de todo tipo nos obligarán a aprender muchos modos de lucha.


La fabulosa imagen subjetiva nos proporciona otra dimensión en los juegos de lucha.

Puntuación

Acción



Jugabilidad
Originalidad
Adictividad

Gráficos

Animación
Efectos
Presentación

Sonido

Música
Efectos
Ambientación

Un *beat 'em up* notable en su realización técnica, pero que pierde enteros a la hora de jugarse. Aun así puede ser distraído con un cierto entrenamiento. Sin lugar a dudas el *beat 'em up* más realista.



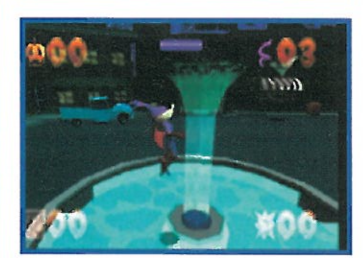
7


Valoración

Jersey Devil

De: Ocean/Malofilm **Disponible: Sí** **Precio: 7.990 pesetas**







El diablillo de New Jersey viene a sumarse a *Croc* y a *Bubsy 3-D* en una cruzada por asentar de una vez por todas y completamente los juegos de plataformas en 3-D.

Para ello Infogrames Ibérica ha reunido en un mismo CD gráficos en 3-D, una ambientación tipo cómic y un personaje con carisma y con alguna que otra característica especial.

Después de ser recogido, en su más tierna infancia, por el malvado Dr. Knarf, Jersey decide escaparse del laboratorio de éste. Han pasado algunos años, y Jersey ya se mueve a sus anchas por la ciudad, pero un peligro le acecha, y nuestro diablillo protagonista deberá solucionar el problema: impedir que el maléfico doctor convierta a toda la humanidad en un atajo de mutantes.

Nuestro héroe deberá pasearse por un extensísimo mapeado formado por seis mundos, cada uno con un total de 11 misiones. En cada misión debes conseguir una letra K que te abrirá la puerta de la siguiente misión. Como puedes ver hay juego para rato. Además *Jersey Devil* es un juego tremendamente difícil, en el que la habilidad te resultará de gran ayuda, aunque en muchísimas ocasiones debas echar mano de tu inteligencia para superar los innumerables *puzzles* que van cruzándose en tu camino.

Jersey es capaz de efectuar bastantes movimientos que te serán de gran utilidad para superar enigmas, saltar, desplegar las alas para planear (¿os suena *MDK*?), obtener y mover objetos (sobre todo cajas) y golpear con la cola o con el puño.

En el aspecto gráfico, *Jersey Devil* es un juego bien realizado y sobre todo tremendamente ambientado (aunque a veces puede parecer un poco pobre en detalles), que se apodera de ti desde los primeros compases. Nuestro protagonista es un personaje de un carisma descomunal, que junto con los montones de enemigos que pueblan el juego le dan un toque humorístico al CD.

Pero no todo son virtudes, y además de la excesiva dificultad y de algunas carencias gráficas, la perspectiva utilizada para seguir la acción es bastante confusa y sin duda hacerse con el control absoluto será una tarea hercúlea. *Jersey Devil* es un auténtico reto para los reyes de la Play.





Jersey Devil es un excelente juego de plataformas en 3-D que, si hubiera solucionado el problema de la perspectiva y aumentado la calidad gráfica, sería un auténtico clásico

Puntuación **7**

Marvel Súper Héroes

De: Virgin/Capcom **Disponible: Sí** **Precio: 7.990 pesetas**







Capcom no cesa en el intento de surtir nuestras «ludotecas» de *beat 'em up*. Cuando parece que los juegos de mamporros en 2-D ya han pasado a mejor vida, los creadores de *Street Fighter* se han sacado otro as de la manga.

La estrategia de Capcom ha sido la que sigue. En primer lugar, crear un CD de lucha con excelentes e inmensos gráficos. A continuación, un juego inspirado en una recreativa de relativo éxito, y por último lo que sin duda atraerá de manera más decisiva a los jugadores de PlayStation: los personajes son réplicas exactas de algunos de los súper héroes que llenaban nuestras tardes de domingo de aventuras y emociones .

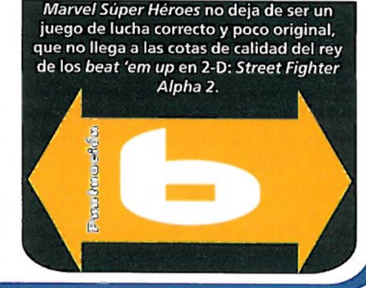
Este programa te da la opción de escoger entre diversos personajes entre los que destacan el famoso Spiderman, que con su agilidad y sus telarañas te permitirá ejecutar saltos de lo más espectacular; la impresionante masa de músculos verdes que responde al nombre de Hulk, capaz de levantar el suelo y ponérselo por sombrero al más pintado y el Capitán América, el conocidísimo súper soldado que usará su escudo como arma mortífera. Además de estos tres archiconocidos personajes, aparecen en *Marvel Súper Héroes* otros clásicos del cómic como por ejemplo, Wolverine, Iron Man, Magneto o el poderosísimo Juggernaut y así hasta un total de diez personajes que podrás escoger en los dos modos de juego que ofrece el CD (arcade y *versus*). En el modo arcade aparecerán un par de enemigos finales o jefes. Como puedes comprobar el surtido de opciones es más bien pobre.

En cuanto al desarrollo se refiere, Capcom ha introducido una variante. Se trata de las gemas del infinito, gemas que podrás arrebatar a tus enemigos y que te permitirán realizar golpes de lo más espectacular.

Pero lo que sin lugar a dudas es el punto fuerte de *Marvel Súper Héroes* es el carisma de sus luchadores. Capcom ha realizado un trabajo gráfico de muy alto nivel, consiguiendo reflejar a la perfección las cualidades de todos los luchadores así como el tamaño, los excelentes colores y algunos movimientos de lo más sugerentes. La compra de este CD se puede justificar tan sólo por el hecho de poder saltar con Spiderman, de lanzar el escudo del Capitán América o de usar las garras de adamantium de Wolverine.







Marvel Súper Héroes no deja de ser un juego de lucha correcto y poco original, que no llega a las cotas de calidad del rey de los *beat 'em up* en 2-D: *Street Fighter Alpha 2*.

Puntuación **6**



CONCURSO

CRASH BANDICOOT 2

CONVIÉRTETE EN UN COMILÓN DE MANZANAS CON PLAYSTATION POWER

Un año después de encontrar el cristal maestro, Cortex y su compinche están reunidos en su base interestelar. Deben apoderarse de los 25 cristales esclavos de la superficie. Encuéntralos tú primero y enfréntate a las hordas del mal para ayudar a nuestro simpático amigo Crash. Pero primero toma papel y boli, concursa y gana uno de los 10 juegos que sortean Sony y *PlayStation Power*. Envíanos tu respuesta antes del día 15 de febrero.

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS CRASH 2

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.



Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 7 COLONY WARS*:

Juan Carlos Hernández Navarro (San Lúcar de Barrameda, Cádiz)
Richard Ottersen (Alicante)
Juan C. Brullas Pi (Barcelona)
Miguel Ángel López Matamoros (Torrejón de Ardoz, Madrid)
José Luis Rus Orea (Palma de Mallorca)
Pablo Blázquez Moral (Madrid)
Santiago Rivera López (La Coruña)
Miguel Landeras González (Torrelavega)
Francisco Javier Lorenzo Rodríguez (Madrid)
Luis Antonio Montó Acevedo (Corral de Calatrava, Ciudad Real)

Respuesta correcta:
Más de 70 misiones.



Recorta por aquí

PSP.9 **Cupón de respuesta**

¿Cuántas fases o niveles forman cada *hall*?

RESPUESTA ....

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: .... Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA PlayStation Power; **MC Ediciones S. A.** P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA


OTRO
MUNDO

Asistimos al comienzo de una nueva era. El período más emocionante de la historia de los juegos de plataformas. Atrás quedan los mundos en 2-D. La jugabilidad lineal ha desaparecido y ya no tenemos que volver a realizar nunca más esos saltos indiscriminados —verdaderas pruebas de fe— con el único fin de superar la curva de dificultad. Para celebrar esta asombrosa nueva era, *PlayStation Power* te invita a un rápido recorrido por el género y te revela lo mejor de las presentes y futuras plataformas en 3-D...

Desde aquellos entrañables tiempos de los años 80, cuando Mario y Sonic luchaban por ser los mejores en el campo de los 16 bits, el género de las plataformas ha estado viviendo a la sombra de los juegos de carreras y los *beat 'em up*. La llegada de la PlayStation no abrió las puertas a la innovación en el campo de las plataformas y, por lo tanto, los jugadores de la consola gris tuvieron que alimentarse con lindezas tales como *Ridge Racer*, *Wipeout* y *Tekken* que, por su parte, supusieron un claro salto tecnológico. Mientras tanto, los desarrolladores intentaban resolver el problema de conseguir que los juegos de plataformas pudieran funcionar como si no estuvieran en SuperNintendo. Hizo falta la llegada de cierto fontanero a la Nintendo 64 para que el mundo pudiera despertar al futuro del género, ¡por fin un verdadero 3-D! Poco después del lanzamiento de *Mario 64* en Japón, la PlayStation se apresuró a sumarse a la nueva tendencia y pronto envió a *Crash Bandicoot* a combatir por la PlayStation en su lucha por la supremacía dentro del mundo de las plataformas en 3-D. Aunque estaba muy avanzado, la naturaleza de los mundos resultaba un tanto limitada para muchos. Sencillamente, todavía no era un verdadero 3-D pero, aunque Nintendo volvería a obtener otro éxito gracias a la originalidad y la diversión de su espléndido *Super Mario 64*, *Crash Bandicoot* continua siendo uno de los mejores ejemplos del género para PlayStation.

Sin embargo, todo parece a punto de cambiar con la llegada de un ejército de perfectos rivales en potencia para *Mario*. Pudimos ver muchísimos de ellos en la pasada edición de la feria de la E3. En una primera *tour de force* de la PlayStation, los nuevos juegos acapararon todo el interés, restando protagonismo a los flamantes clones de Mario, de Nintendo. Por fin, el género va obtener toda la atención que merece y el trato que tanto *Ridge* como *Tekken* han merecido para sus respectivos géneros.

Y así, sin más dilación, aquí tienes lo mejor de la segunda generación de plataformas PlayStation en este viaje hacia otro mundo...



El género en 80 segundos...

En 1980 un joven empleado de Nintendo llamado Shigeru Miyamoto creó el juego denominado *Donkey Kong*. Tenía cuatro pantallas y seis plataformas...

Maestro en plataformas

Donkey Kong supuso el nacimiento de Mario. Dos años después, un programador británico, Matthew Smith, produjo *Manic Miner* para Spectrum, que subió las apuestas con sus 20 pantallas por nivel. En 1983 la secuela de *Manic Miner*, *Jet Set Willy*, fue un poco más lejos gracias a la introducción de un área de juego mayor que la pantalla. Shigeru, ni corto ni perezoso, contraatacó el mismo año con *Mario Bros*, que introducía la habilidad de enfrentarse a enemigos en la pantalla. El siguiente paso de Shigeru cambió el curso de la jugabilidad para siempre. Se trataba de *Super Mario Bros*. Presentaba treinta y dos niveles distribuidos en cuatro mundos. Contenía potenciadores y niveles temáticos.

La serie *Super Mario Bros*, de Nintendo, alcanzó el estrellato con el lanzamiento de *SMB3*, que vendió más unidades que cualquier otro juego de la historia, un récord que todavía mantiene hoy en día. En 1991, Sega se apuntó a la pugna con *Sonic The Hedgehog* que, aunque era más rápido y vistoso que cualquiera de sus predecesores, aportaba más bien poco al género. Después llegó *Donkey Kong Country* con una pinta maravillosa, aunque tampoco era más jugable que sus rivales. Los juegos de plataformas jugaron su turno en el territorio 3-D con el lanzamiento de *Jumping Flash*, que fue superado rápidamente por *Super Mario 64*. *Crash Bandicoot* perdió el asalto contra Mario, pero ahora la PlayStation contraataca...

¿Qué tiene que tener una buena plataforma?

El salto a la tercera dimensión no afecta a los principios básicos que constituyen un juego de plataformas. Primero, y probablemente lo más importante...

Maestro en plataformas

... se requieren unos controles buenos, sólidos y con una gran capacidad de respuesta. Tu personaje debería poder girar rápidamente, frenar perfectamente y saltar instantáneamente. El pensamiento implica una acción que se traduce en un resultado en la pantalla y todo eso debe ocurrir en un instante. A medida que la animación se va convirtiendo en algo cada vez más y más complejo, los desarrolladores no pueden evitar caer en la tentación de repasar una y otra vez los ciclos de cuadros que tan concienzudamente acaban de crear. En pocas palabras, algunos juegos tienen unos gráficos muy buenos, pero no les importa si puedes sobrevivir o divertirte jugando con ellos.

Segundo: buenos diseños de nivel. No más saltos a la deriva, gracias. Si arriesgamos nuestra vida y extremidades varias colgándonos de plataformas suspendidas, también nos gustaría ver adónde saltamos. La distribución de los enemigos también es de vital importancia. No nos molesta un desafío de vez en cuando (de hecho, nos divierte), pero ¿gremlins escondidos, vagando por todas partes y proliferando a mansalva? Eso es algo completamente inaceptable.

Finalmente, queremos que nuestros esfuerzos se vean recompensados. Queremos secretos, buenos, niveles cada vez mejores, armas y malos agazapados en las esquinas... El viaje tiene que valer la pena.

Rascal

Por ser el juego de plataformas en 3-D con la mejor imagen y uno de los que, en apariencia, se parece más en términos de brillantez gráfica a *Super Mario 64*, ¿quién sino Psygnosis podría ser el responsable?

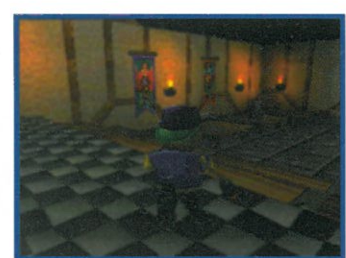
Traveller's Tales (famosos por los éxitos de 16 bits *Sonic 2* y *Mickey Mania*) son los desarrolladores de *Rascal*, para Psygnosis. El juego trata de las aventuras de un mocoso que lleva una gorra con la visera hacia atrás. Es un pequeño pillastre y tiene que recorrer siete escenarios diferentes, cada uno de ellos en su versión del pasado, presente y futuro.

El entorno es perfectamente fluido y realmente en 3-D. Además, tiene cierto aspecto N64, en el sentido de que no presenta pixelación alguna ni de cerca, aunque estaría bien poder disfrutar también de algún nivel exterior.

El personaje de *Rascal* ha sido diseñado por Jim Henson's Creature Shop. *Rascal* será compatible con el Pad analógico, lo cual implicará que puede producir un estilo de control similar al de *Mario*.



Los personajes siguen las aventuras y desventuras de Rascal.

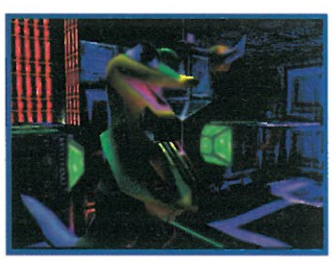


Los gráficos son parecidos a los de N64, sin pixelación.

Gex: Enter The Gecko

Ignoremos ese trasfondo de «especial amor por los animales» que se desprende del título. Esta continuación del original en 2-D supone un maravilloso giro de 180 grados; un recorrido que homenajea a todo tipo de películas pasadas y presentes. En esta entrega, nuestra valiente lagartija ha sido reclutada a la fuerza por el gobierno de los Estados Unidos para que evite que Rez se haga con el control de todas las televisiones del país. Esto es lo más cachondo de todo y a juzgar por los dos (de los 15 existentes) colosales niveles que hemos podido jugar (además de la acogida que recibió en la pasada E3) parece que el resto del paquete va a merecer la pena.

Gráficamente, *Gex: Enter The Gecko* es una revelación. Las texturas, la variedad de entornos y los seductores efectos de iluminación son muy superiores al otro juego de plataformas de Crystal Dynamics: *Pandemonium 2*. Se rumorea que para *Pandemonium 3* se va a utilizar el motor 3-D de *Gex*. *Gex* toma vida gracias a 3.400 cuadros de animación.



Esto no es una intro. Es una imagen del propio juego.



Y esto tampoco es un entorno 3-D simulado. Es realmente así.



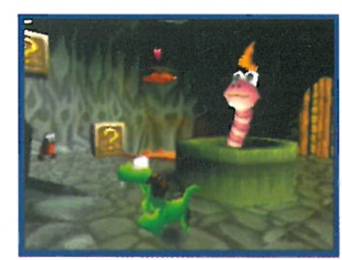
Croc

Los chicos de Argonaut saben muy bien lo que se hacen cuando se trata de juegos en 3-D revolucionarios. Después de todo, ellos fueron los responsables del original e increíblemente exitoso *Star Fox* para Super-Nintendo, allá por el año 1993. Sin embargo, ese legado de Nintendo ha influido claramente en los desarrolladores y para bien o para mal (tú decides) *Croc* pretende ser un calco de *Super Mario 64*. Croc corre, trepa, nada (dos detalles diferentes), mueve la cola y puede mirar en cualquier dirección, casi igual que Mario.

La línea que distingue a *Croc*, *Rascal* y *Gex* es tan fina, que resulta difícil decidir cuál de ellos es superior en cuanto a gráficos. Aunque *Croc* ha venido a ocupar el tercer lugar en nuestro recorrido, cabe decir en su defensa que, sin duda alguna, presenta los gráficos 3-D más sólidos de los tres (los personajes realmente transmiten ese efecto «morfo-plastiloide» de las imágenes generadas por ordenador y acabadas en alta resolución. La libertad de movimientos es, sin duda, superior a la de otros juegos similares.



Los personajes de dibujos se ven muy sólidos.



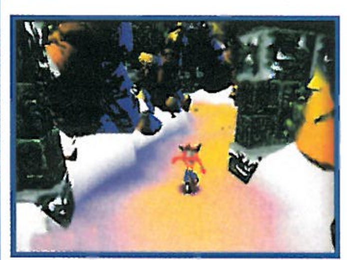
Todo eso de saltar plataformas y destrozar cajas está presente.

Crash 2 Cortex Strikes Back

El gran padre del género y al que todos están intentando superar, *Crash Bandicoot 2,* es un juego increíble y esto es un hecho amigos.

Crash 2 es dos veces mayor que el original y sustituye la limitada progresión lineal de nivel que presentaba el original por un espacio desde el cual se puede acceder a una inmensa cantidad de niveles al instante. La secuela también presenta una completa serie de nuevos movimientos que encontrarás detallados más ampliamente en nuestros *PlayStation Power* número 5 y 8.

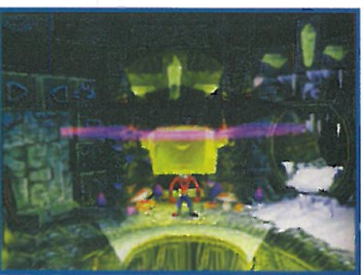
Entre otros cambios, destaca un motor de juego reelaborado que permite que los diseños de nivel y los movimientos del personaje sean más fluidos y variados. El motor poligonal y los efectos especiales de *Crash 2* prometen redefinir la vanguardia de la alta resolución en 3-D, además de gozar de una increíble definición.



Los efectos de luz consiguen que cada cuadro resulte espléndido.



Algunos saltos nos recuerdan a la vieja jugabilidad de *Crash*.



Lo mejor de *Crash 2* son sus entornos extraordinariamente detallados.

Captain Blasto

Es grande, es valiente, es... ¡Blasto! Bueno, al menos eso es lo que pone en la publicidad. Apareció en el pasado salón de la E3, celebrado en Atlanta, cuando todavía pasaba por una fase de desarrollo muy temprana. Algunos incluso opinaron que Sony cometía un error mostrándolo en un estado tan primario ya que sólo presentaba un cincuenta por ciento de su desarrollo completo. Nosotros no pensamos igual. Somos capaces de juzgar más allá de la apariencia puramente «cosmética». Lo que cuenta es la jugabilidad, aunque la verdad es que incluso eso sigue siendo aún un misterio.

Primeras impresiones aparte, *Captain Blasto* promete mucho. Goza de unos paisajes futuristas de vivos colores (nada de tenebrosidades) y cuenta con un héroe digno de las series de dibujos animados típicas de los sábados por la mañana. El juego se divide en ocho enormes mundos y, a su vez, cada uno de ellos se subdivide en episodios, de nuevo, al estilo de las series de dibujos. Según nos comentaron, podemos esperar una gran extensión de espacio abierto al exterior, ya que, para progresar a través del juego, se requiere una considerable dosis de exploración. Esperamos que incrementen el nivel de detalle y lo lleven algo más allá de esos bloques de color primario que actualmente aparecen en el juego. Una de las diferencias más evidentes entre *Blasto* y el resto de las plataformas en 3-D es que todo el juego surge enteramente del CD, lo cual nos libera de los desesperantes tiempos de carga. Perfecto. El juego ha sido desarrollado por Sony.





De momento, queda un poco soso, pero puede cambiar...

Roscoe McQueen

Una de dos, o Sony no podía tener problemas por la licencia de *El coloso en llamas* o sencillamente pensó que los actuales propietarios de la consola gris no se acordarían de la película (aunque eso tampoco parece haberles preocupado mucho a los fabricantes de *Rollerball*). Bueno, en cualquier caso, *Roscoe McQueen* coloca a nuestro héroe en una situación alarmante en la que tiene que habérselas con un rascacielos en llamas, armado sólo con una manguera y un hacha.

La acción de fuego/lucha tiene lugar a lo largo de las 15 plantas (o niveles) del edificio más alto del mundo: la torre XS. Todo este infierno ha sido causado por el chalado Sylvester Square. Este tipo es el propietario del rascacielos y, por alguna extraña razón que escapa a todo sentido común, ha enviado 15 clases de robots a destruir el edificio. Tú tendrás que superar 12 peligros de fuego diferentes entre los que destacan: el calor, las llamaradas, el humo y las descargas eléctricas. Pero claro, tú puedes con todo eso y más; para ello has sido entrenado porque eres... ¡un bombero!

La animación parece bastante fluida en *Roscoe McQueen*, pero la verdad es que éste es uno de los juegos más cerrados de los aquí expuestos, lo que no es algo necesariamente negativo si tenemos en cuenta que el propio contexto exige una buena dosis de claustrofobia.



Aquí el encanto está en la acción de dibujos animados...



... llena de personajes infantiles, incluyendo al propio *Roscoe*.

Earthworm Jim 3D

Earthworm Jim nunca fue un personaje demasiado serio, y las cosas no parecen haber cambiado mucho para el bueno de Jim con su nueva encarnación en 3-D.

A causa de un severo golpe recibido en la cabeza, se encuentra atrapado en un mundo ficticio. Jim pretende reparar su propio córtex cerebral en un intento por dar fin a su interminable pesadilla. El viaje, y aquí viene lo bueno, le lleva a través de 30 áreas distintas de su propia *psique* (o sea, treinta niveles). Por «suerte», Jim se encuentra rodeado de muchas de sus cosas favoritas que se le presentan ahora en forma de riesgos, por ejemplo «la fantasía» le lleva a realizar su sueño dorado de convertirse en *cowboy*, «el miedo» le atrapa en un mundo repleto de tópicos del cine de terror y la «inteligencia» es un escenario lleno de puzzles por resolver.

Earthworm Jim 3D aparecerá en los formatos PlayStation, PC y N64 y, de momento, parece muy imaginativo. Sin embargo, la prometedora versión que nosotros tuvimos la suerte de presenciar estaba funcionando en un PC de última generación, así que todavía no podemos echar las campanas a vuelo. Las buenas noticias son que, aunque esta tercera versión corre a cargo de Scotland's VIS (en vez de los propios Shiny), están todos los viejos personajes. Buenas noticias ¿eh?

Estas imágenes provisionales son ya bastante prometedoras.



Esperemos que sepan captar la magia de los juegos de 16 bits.

¿Qué tiene que tener una buena plataforma?

Personajes decentes



Las empresas de software suelen invertir cantidades industriales de dinero en investigación de mercados, públicos objetivos y diseños para nuevos personajes de plataformas, pero la mayoría, resultan misteriosamente insípidos. Así que, cabe preguntarse, ¿qué debe tener un buen personaje en un juego de plataformas? Hemos escogido a tres de ellos, les hemos lavado un poco la cabeza con champú anticaspa... Bueno, no, no lo hemos hecho. Sólo los hemos capturado aquí debajo y hemos tratado de revelar (brevemente) cuál es el secreto de su éxito.

Es grandullón y lleva bigote, como tu abuelo. Simple.



Ojos grandes y piel de peluche para captar la simpatía de los más sensibles.

Una chispa malévola en la mirada y un buen calzado y queda la mar de cachondo el tipejo.

Pac Man Ghost Zone

Ha cambiado todo el equipo de *Pac Man Ghost Zone*. Según nuestras fuentes más fidedignas, en estos momentos el proyecto está un poco en el aire. Justo antes del encuentro de la feria de Atlanta, los directores de Namco Hometek pensaron que los de R&D no iban muy bien encaminados y decidieron apartar al responsable del proyecto dentro de R&D y colocaron en su lugar a un ex-productor de Virgin.

Por lo visto, el tipo ha emprendido una especie de guerra santa (o no tan santa, según se mire) con el propósito de enseñar al viejo equipo todo lo que hay que saber sobre el diseño de juegos (como si ellos no lo supieran). De cualquier forma, tanto si para el equipo de *Ghost Zone* todo sigue siendo lo mismo, como si todo ha cambiado, la cuestión es que esto es lo que nosotros sabemos...

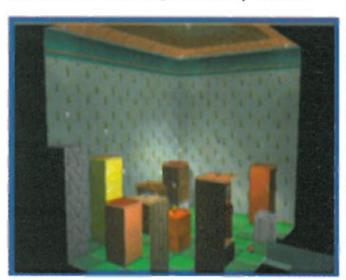
El siempre hambriento cabeza-limón va abriéndose camino, zampando a través de 14 mundos en 3-D, en busca de esos deliciosos puntitos y evitando, claro está, a los fantasmas que, además, aparecen por todas partes. ¿Qué opinas? ¿Crees que los niveles van a adoptar la forma de un laberinto? ¿Qué te apuestas?



Estos modelos en 3-D provisionales muestran la clase de complejidad...



... que puedes esperar. Los diseñadores han puesto gran esmero por...



... retener el atractivo de *Pac Man* con una apariencia básica.

Mega Man Neo



Míralo, ahí está. Todo en tres dimensiones.



La herencia del juego japonés es evidente en los personajes.

El género de las plataformas no podría tirar adelante sin el mismísimo *Mega Man*. Si el género de plataformas en pleno se está pasando al 3-D, entonces, *Mega Man* también. Así que aquí está el nuevo juego: *Mega Man Neo*.

Nuestro flamante *Mega Man* «poligonizado» en 3-D emprende una interminable búsqueda, resuelto a salvar el famoso tesoro del legado escondido. ¿Por qué? Vete a saber. Probablemente, para que el viejo Mega deje de estar mano sobre mano, pero sea cual sea el motivo real de su búsqueda, la cuestión es que deberá aprender a manejar al dedillo todas las armas de su extenso arsenal. Para variar un poco.

El objetivo de Capcom es mantener la legendaria jugabilidad de *Mega Man*, al mismo tiempo que introduce la franquicia en la nueva generación de juegos. Funciona bastante rápido, aunque su apariencia 3-D es un tanto dudosa, o sea, que se parece a los juegos de *Mega Man* PlayStation ya existentes. Aunque, todavía es demasiado pronto...



Es básicamente como los viejos juegos *Mega Man* pero en 3-D.

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

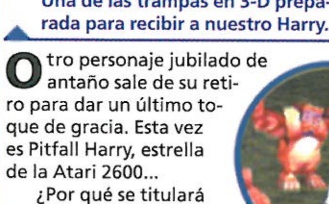


Una de las trampas en 3-D preparada para recibir a nuestro Harry.



Predomina el modo de juego en 2-D al estilo *Pandemonium*.

Otro personaje jubilado de antaño sale de su retiro para dar un último toque de gracia. Esta vez es Pitfall Harry, estrella de la Atari 2600...



¿Por qué se titulará «*Beyond the jungle*»? ¿Y qué es lo que puedes encontrar una vez llegues allí? Ni idea, pero una cosa es segura: tendrás que esquivar parras trepadoras, fosas y estacas —me da en la nariz que tendrás que sortear montones de trampas— ¡en 3-D! Por lo poco que hemos podido ver, este juego todavía conserva un cierto aire anticuado.

Lleva siglos en desarrollo y parece que todavía le falta, así que más vale que no contengas la respiración hasta entonces.



Una cámara enfoca los mejores momentos de lucha.

Jersey Devil

Hasta ahora ha pasado injustamente desapercibido por culpa de un mercado de plataformas absolutamente abarrotado. Aunque *Jersey Devil* no puede enorgullecerse de poseer el irresistible encanto de otros juegos expuestos en estas páginas, la verdad es que tiene todos los números para ser un rompecabezas refrescante y divertido dentro del género de las plataformas.

Nuestro héroe (forzado) debe recorrer las calles de New Jersey en un intento por encontrar la pista del loco científico, el Dr. Knarf, que pretende convertir la ciudad en un mundo de pesadilla, llenándola de horribles mutantes y otras monstruosidades que ha estado creando en su laboratorio secreto.

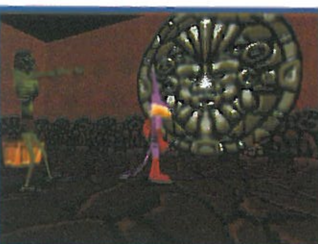
Jersey Devil contiene 11 extensas misiones que se distribuyen en seis diferentes entornos que el jugador puede explorar a su gusto. 60 personajes, Pad analógico, una cámara de control manual y, ejem, una intro de dibujos animados de cuatro minutos de duración, para aquéllos que disfruten con todo este tipo de parafernalia extra.



¿Es que este tipo es de Jersey o es que la ropa todavía se la compra su mamá?



Ciertos rumores apuntan a que la secuela se llamará *Cardigan Devil*.



El protagonista no se parece mucho a una vaca, ¿a qué no?



TOMA DE CONTACTO

Ésta es la sección de la revista que trata sobre futuros juegos para PlayStation. Cada mes, a través de *Toma de contacto*, os mostramos los que pueden llegar a ser grandes éxitos y que, todavía están en preparación.

Cinco chicas se han vuelto locas por la PlayStation. No satisfechas con arrasar en las listas de éxito, esas cinco atractivas mujercitas quieren, ahora, hacerse con tu consola. ¿Es un avión? ¿Es un pájaro? ¿Es un juego? No, en realidad son cinco lindos pajaritos y un «disco de música interactivo animado».

Spice World

Victoria

Cámaras instantáneas último modelo! ¡Esos coches deportivos alemanes tan fardones! ¡Refrescos helados chirriadientes! ¡Súper consolas japonesas de 32 bits! Todos quieren un pedazo del pastel. No hay forma humana de detener este lucrativo fenómeno de cultura/música/actitud que representan las SPICE GIRLS.

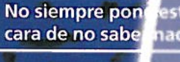
Después de un año en la primera posición dentro de la brillante carrera pop, las Spice Girls empiezan su invasión de mentes con su segundo LP, que ha aparecido estas Navidades, una gira, una lengua atravesada por un tornillo, un simulacro de disco latino y, en teoría, lo más prometedor del lote: un juego PlayStation. ¿Adónde vamos a ir a parar? Demasiado tarde.

Spice World es la representación física, circular y negra del curioso concepto del Mundo de las Spice que puedes ver en tu PlayStation. Llamar juego a dicho disco sería un error. Ellos denominan *Spice World* a un disco de música interactivo que combina elementos de juego con una enorme cantidad de información sobre las Spice. Sigue leyendo. En unos momentos lo verás todo más claro.

Antes que nada, el papeleo legal de rigor. Después de conseguir que las *Girls* firmaran sobre la línea de puntos —GRACIAS— el Sr. Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europe —un tipo familiarizado con cuotas de mercado, índices de beneficios y estrategias corporativas con cinco chicas delante de sus propias narices— dijo: «¡Girl Power y PlayStation Power (una feliz coincidencia) forman una combinación explosiva! Las Spice Girls casan a la perfección con la PlayStation: tienen fuerza, da gusto verlas, suenan muy bien y gustan a un público de todas las edades, igual a hombres que a mujeres.» Sí y también harán ganar un montón de dinero a Chris y al monopolio de Sony...

De forma parecida, Summon Fuller, mánager de las Spice Girls, comentó: «Las chicas están muy ilusionadas con el proyecto. Son grandes fans de la PlayStation y, sobre todo, de juegos como *Tomb Raider*, cuya heroína, Lara Croft, representa el *Girl Power* total y absoluto. Estamos encantados de traba-





No siempre pone esta cara de no saber nada.



Las pantallas de menú están en una fase de desarrollo bastante primario.





Aquí escoges el arreglo que prefieres haciendo saltar a tu Spice Girl de un lado a otro.

Si cierras un poco los ojos, parecen reales.

Las chicas se contonean en el estudio de televisión.

¡Alegra un poco esa cara chata, que el juego se lo merece!

jar con la PlayStation, una verdadera líder de mercado que sigue muy de cerca el pulso de la nueva generación.» Pero ¿cómo es este juego? Pues bien, lo primero y más importante: por fin tienes a las cinco chicas al alcance de tu mano. ¡Sí! Estas preciosidades vienen en forma de caricaturas de dibujos animados poligonales. La cómoda cola de caballo de la «Deportiva», la cara malhumorada de la «Sofis», las curvas de la «Pelirroja», la sonrisa *Colgate* de la «Baby» y la cara de pocos amigos de la «Terrible». Todo está aquí. Han invertido horas y horas en pases de vídeo para asegurarse de que cada paso y cada movimiento de cadera se corresponde exactamente con la realidad y, luego, se ha sazonado todo un poco para adecuarlo al concepto del juego *Spice World*.

El CD comienza con un vídeo de las chicas en concierto, que contiene secuencias filmadas durante su primer *show* en directo, que tuvo lugar en el festival de cine de Cannes a principios del año pasado. Estas imágenes se combinan con chicas «poligonales» en 3-D. Se trata de la primera ocasión que tenemos de ver a nuestras cinco preciosidades, cantando y bailando en el lugar de las Spice de carne y hueso. Un foco ilumina a las damas y ya podemos hacer nuestra elección. Inmediatamente después de escogerlas, cada chica realiza un pequeño movimiento de danza (muy correcto) y, luego, es misteriosamente absorbida hacia arriba por un haz de luz bastante terrorífico.

En la parte principal del juego, puedes tomar a la «nena» que has elegido y dirigirla



desde una perspectiva similar a la utilizada en *Tomb Raider*. Estas mozas pueden saltar, correr y, en general, contonearse por el surrealista mundo de *Spice World* mientras decides el icono temático que quieres escoger, es decir, a qué a sección del juego te apetece echarle un vistazo.

Gran parte del contenido de *Spice World* son imágenes de entrevistas exclusivas y escenas entre bastidores del rodaje de la película que las chicas han realizado para su actual gira mundial. Incluso el mejor fan de las Spice podrá aprender alguna cosilla nueva con esto. Esta extensa sesión de vídeo se distribuye entre cinco secciones distintas en las que un periodista interroga a la chica que has elegido sobre infinidad de temas *Spice*. Puedes ver el *Chat Show*, completo con un horrible presentador; el *Video Drome*, un estudio que imita el estilo de la MTV; Los Fans, donde los fans virtuales que has escogido acribillan a preguntas a tu Spice girl; La Gira, que se centra en las escenas entre bastidores de la gira; y la Conferencia de Prensa, con sus periodistas virtuales incluidos. Esa sección hace gran uso de las secuencias de vídeo animado en *playback* de la PlayStation, y las respuestas de las *Girls* aparecen en pantalla con una calidad bastante parecida a la que ofrece la televisión.

La otra parte del juego son las Áreas interactivas. Antes que nada, podrás gozar del Estudio de mezclas, donde puedes manipular cinco temas de las Spice. Podrás escoger entre *Wannabe* (por supuesto), *Say You'll Be There*, *Who Do You Think You Are*, del LP *Spice* y, por otra parte, el nuevo LP *Spice World* viene representado por *Spice Up Your Life* (cómo no) y la anteriormente exclusiva de Pepsi: *Step To Me*.

Cada tema se divide en nueve sencillos o arreglos. Esto es: la letra de las canciones, los coros, las secciones instrumentales, las intros y demás retoques en general. Tú puedes realizar los arreglos en el orden que más prefieras, haciendo saltar a tu Spice Girl por la pantalla hasta formar tus propias mezclas y LP *Spice*. Durante el *playback*, el final de cada sección musical se funde directamente con la siguiente. Muy bueno, y lo mejor de todo es que puedes guardar tu trabajo en una tarjeta de memo-

Un organigrama muestra las conexiones entre secciones.

(Arriba) Victoria escoge su propio *mix* Spice.

Cada faceta de *Spice World* está representada por iconos.



La prensa y los fans están representados por estos personajes iconográficos. Todo es parte del concepto, mezcla de sueños, paz, amor y felicidad, propio del Mundo Spice.

ria y deleitarte escuchándolo más tarde. La creación del tema es de vital importancia porque se utiliza en la siguiente sección: el Estudio de Danza. Aquí tendrás que aprender a controlar los bailoteos y meneitos de tu Spice, mientras un coreógrafo te va enseñando los movimientos. De momento, todavía está en una fase provisional, pero por lo que hemos podido ver, parece muy divertido. El coreógrafo evalúa tu actuación y muestra su aprobación (de modo parecido al juego rítmico-musical *PaRappa*), a medida que vas maniobrando el D-pad y los botones con el fin de realizar lo más parecido posible a giros, pasos y bamboleos de cadera. Si aprendes bien los movimientos, puedes ir solo, bailando al son del *remix* del tema que has seleccionado y completado anteriormente.

Finalmente, y esto es lo mejor, haces bailar a tu Spice junto con las otras cuatro en la sección Estudio de TV. Aquí las chicas realizan una espléndida actuación, gracias a tu Spice que les irá marcando el paso e impedirá que te dejen en ridículo. Esta actuación también puedes guardarla en la tarjeta de memoria para volver a ponerla, más tarde, con fondos, iluminación y ángulos de cámara distintos.

Aquí hay diversión para rato y, si demuestras tus habilidades en la pista de baile, tus esfuerzos se recompensarán con una secuencia especial de las chicas que aparecerán para felicitarte.

Es un concepto completamente nuevo de entretenimiento que atraerá tanto a los fans más incondicionales de las Spice (gracias a las secuencias de vídeo animadas y a las entrevistas) como a los consoleros «aporrea-botones» de la PlayStation (gracias a las geniales secciones interactivas). Y, sin duda lo mejor de todo, *Spice World* saldrá por el módico precio de 3.990 pesetas, cosa que hará del CD algo casi tan irresistible como las propias chicas. ¡Ponle un poco de sabor a tu vida!

Información

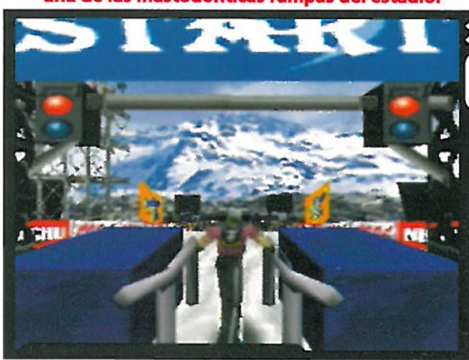
De:	Sony
Disponible:	Marzo

Dicen que las Spice están encantadas con el aspecto del juego. Buena señal.

¿Qué la plancha no toca el suelo? Bienvenido a lo que podemos llamar «tiempo-aéreo».



La música redobla mientras esperas para probar una de las mastodónticas rampas del estadio.



Equilibrios en la pista de *Cool Boarders.* Me salgo en una rampa, pifio el truco y me ponen *Cool.*



De nuevo, Sony vuelve a brindarnos la oportunidad de respirar el aire más gélido de la montaña y poder, así, pillar un resfriado de narices. Gracias Sony. Te queremos.

Cool Boarders 2

Después de setenta intentos, por fin he conseguido realizar con éxito el más difícil de los trucos, el «Frontside 180 Shifty», así que estoy listo para sonreír de orgullo y satisfacción antes de intentar el «Melancholy Mctwist Indy Grab». Es hora de volver a hacer de tipo duro, ponerse una chaqueta en plan Michelín y enfundarse esos pantalones que parecen proceder de alguna remesa de excedentes del ejército. Regresa ¡*Cool Boarders*!



La cámara aplica el *zoom* al principio de la carrera.

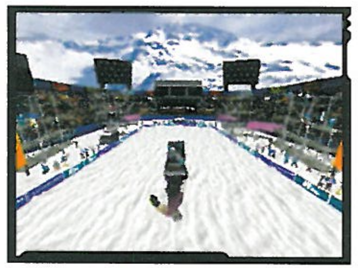
Cool Boarders 2 es lo mismo, pero diferente. La verdad es que esta vez es mil veces mejor que el original, que estaba bien, pero resultaba un tanto confuso. Todos y cada uno de los detalles del juego han sido revisados y mejorados a conciencia, para conseguir devolvérnoslo en una versión mucho más adecuada y cargada de nuevas características.

Los gráficos son más nítidos y limpios, las apariciones de paisaje inesperadas se han reducido al mínimo y lo cierto es que todo en general parece brillante. Algunas veces, todo hay que decirlo, el juego parece perder velocidad.

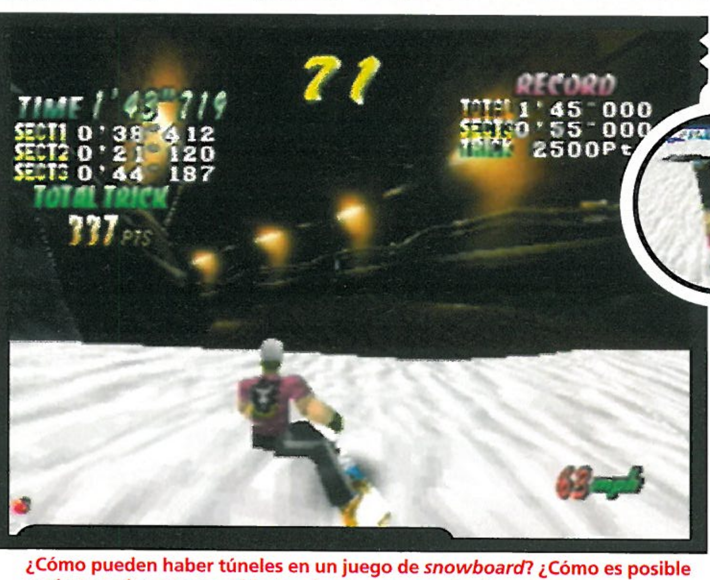
Hay cuatro modos disponibles que te ofrecen la oportunidad de controlar por completo los dos estilos de juego. En cuanto a las partes de descenso, tienes competiciones y pruebas de estilo libre, mientras que para los trucos, cuentas con los modos *Big Air* y *Half Pipe*. Lo más maravilloso de *Cool Boarders* es que te ofrecía la oportunidad de realizar truquillos y, ahora —muchas gracias— puedes librarte de los trozos de carrera con las opciones «sólo trucos» y pruebas. Hay cinco pistas destinadas a las acrobacias; tres de ellas son estadios, una es una especie de cráter en forma de «u», y la otra consiste en una larga serie de saltos colina abajo, en la que podrás aprender a realizar todos los trucos.









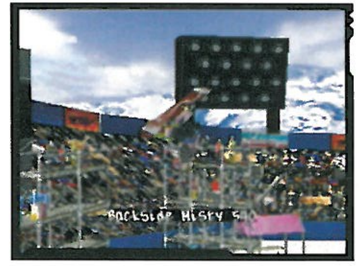


¿Cómo pueden haber túneles en un juego de *snowboard*? ¿Cómo es posible estén completamente cubiertos de nieve por dentro?

La repetición te muestra la pirueta desde diferentes ángulos.

Qué manera de sacarme de la cumbre.








La mejor pista de trucos es la *Titan's Toe*, en la que desciendes a lo loco por una pendiente aguda, giras al final a la derecha y vas a dar a un charco helado, entonces te lanzas por su superficie, consiguiendo un impulso tal que incluso podrías llegar a creerte que puedes volar.Esta vez hay muchos más trucos que probar y, curiosamente, puedes acceder a todos ellos con rotaciones del Pad y combinaciones de botones, al estilo *Street Fighter*. Y, también como en *Street Fighter*, no pasará mucho tiempo antes de que consigas lograr algunos de los movimientos más bárbaros de la historia casi sin pestañear.



Buen momento para realizar una cabriola.

La pista en forma de «u» es el lugar ideal para los perfeccionistas acrobáticos. La forma de valorar tus piruetas es digna de los Juegos Olímpicos. Aquí cuentan la técnica, la habilidad, los giros y los aterrizajes de cada truco que, ejem, pifies. Exactamente igual que un profesional.



Después de todas estas tonterías aéreas, puede que te apetezca volver a las carreras de verdad y hay dos aspectos de este apartado que han mejorado muchísimo. El más evidente, es la inclusión de competidores contra los que correr en la pista, elemento con el que, sin mucho sentido, no contaban las carreras solitarias del primer juego. Aquí tienes siete competidores completos a los que adelantar. Además, cada una de las 16 pistas nuevas (¡dieciséis!) presenta mucha más variedad, y todas son fácilmente reconocibles gracias a sus paisajes y rasgos característicos. En este sentido, merece especial atención la pista *Pipeline Canyon*, en la que puedes descender por mangas gigantescas, algunas de las cuales te conducirán hasta atajos escondidos.

También dispones de montones de tablas, cada una con sus propios atributos de equilibrio, respuesta y manejo. La cosa varía mucho según la combinación de tabla y pista que escojas. Por ejemplo, una tabla Alpine no sirve de gran ayuda en la *Titan's Toe*, pero con una tabla de Estilo Libre vas a toda velocidad. Si a todo esto le añadimos el modo de pantalla partida para dos jugadores —que todavía no está del todo perfeccionado— tenemos un juego con un increíble potencial que, además, significa un enorme paso hacia delante respecto al primero.





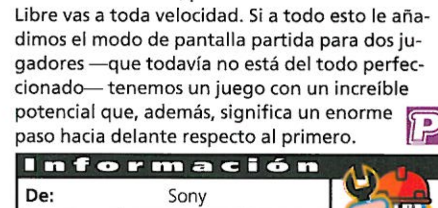
Cada jugador tiene sus virtudes y sus defectos.

Información

De:	Sony
Disponible:	Enero

¿150 puntos? Intenta hacerlo un poco mejor.

Hemos logrado un «Misty 540». En el modo de competición, con un truco como éste puedes ganar 600 puntos.







Estamos preparados para conseguir el «Frontside 360 Shifty Indy Nosebone Grab»... o, como alternativa, caer y mojarse los pantalones.

Estas cosas salen del suelo, te hacen saltar y te disparan un chorro de energía paralizante.

Un ejemplo perfecto de los monstruos que encontrarás en *Shadow Master*. Mira el signo de radiación en su barriga.

Primero apareció Doom, luego un *Doom* con tanque en *Assault Rigs* y ahora nos llega *Shadow Master,* que es como *Doom*, pero con un estilo futurista y medieval a la vez.

Shadow Master



¡Venga! ¡Os estoy esperando!

D*oom.* El Maestro. La inspiración para todos los demás desarrolladores de juegos de disparos en primera persona. Según HammerHead, los desarrolladores de Psygnosis, *Shadow Master* se lo va a comer todo.

Este comentario tan provocador no es cierto al cien por cien. ¿Por qué? Porque *Shadow Master* tiene una perspectiva en primera persona y tu objetivo es disparar sobre cualquier cosa que veas en la pantalla, pero además tienes que resolver algunos puzzles del tipo «abre-la-puerta-pero-antes-encuentra-la-llave». De todos es conocido que hay montones de rompecabezas en *Doom.* En HammerHead no están de acuerdo y afirman que su juego se parece más al clásico *R-Type* que a *Quake.* Ya veremos...

La acción se desarrolla en un jeep muy versátil y no se puede negar que esto es bastante original. Otro punto favorable es la gran cantidad de niveles y de enemigos que hay, además de los habituales *bonus*. Tendrás total libertad de movimientos. Finalmente, un toque de futurismo medieval gracias a la colaboración de Rodney Matthews. Como si se tratara de la portada de un álbum de *Yes* (pregúntale a tu hermano mayor).

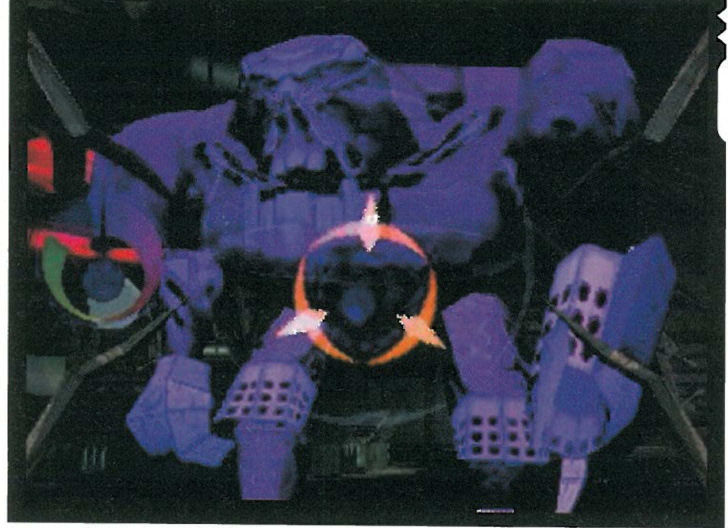
Shadow Master tiene un argumento de lo más extraño. Un Maestro de sombras busca un planeta para agotar sus recursos. Hizo lo mismo en su propio mundo y le encontró gustillo al asunto. Las malas noticias son que quiere continuar su psicopatía con tu sistema solar y, claro está, tú no puedes permitírselo. Por lo tanto, te



Esta especie de caos será otra de tus víctimas.

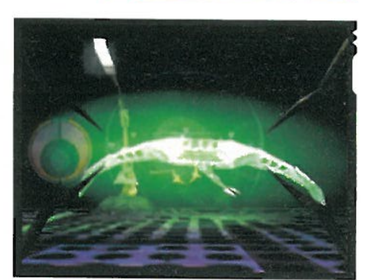


Tres en uno no es juego limpio, ¿no?



Espera a ver lo que te va a disparar. La especialidad de *Shadow Master* es la de rodearte de malos con unas armas enormes.





Después de arrastrarte para llegar hasta este bicho, lo mejor es lanzarle un cohete para cargártelo.



Una araña mutante metálica vigila en la entrada lo qué haces.



Un guardián intenta deslumbrarte con sus efectos de luz y su escudo verde en un nivel intermedio.



Uno menos. Te quedan muchísimos...



Hay dinosaurios por todas partes en estos días.

subes a tu 4x4 y pones orden. El juego acaba cuando tienes un enfrentamiento cara a cara con Shadiness. A muerte.

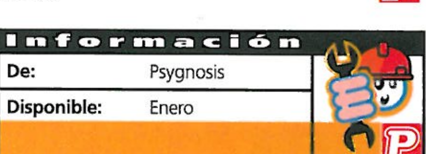
Todos los enemigos están hechos de polígonos y se trata de arañas gigantes, además de todo tipo de bichos. Añade a esto enormes robots al estilo Gundam, misiles y unos tanques raros y pesados.

Por lo que respecta a las armas, empiezas con una combinación de láser y misil. Poco a poco llegas a tener misiles teledirigidos, cohetes y pistolas láser mucho más poderosas. Lo más espectacular es cuando has lanzado artefactos a tus enemigos y éstos explotan en una alucinante cascada de polígonos. Es como si el juego olvidase el modo en que los tiene ordenados y los lanzase a ver mundo; cada uno a su aire. En una palabra: fantástico.

Hay, además, una gran cantidad de niveles. Algunos de ellos no tienen más objeto que conducirte a la salida, algunos te harán luchar contra el reloj —tendrás que atrapar un vehículo antes de que se vaya— y otros te obligarán a disparar contra todo bicho viviente. Hay escenarios interiores y exteriores.

El juego es compatible con el Pad analógico de Sony y es un poco difícil acostumbrarse a las funciones arriba y abajo y a la selección de armas (tienes que apretar los *joysticks*, los nuevos L3 y R3 y mover los *joysticks*; un lío vamos). Sin embargo, date un poco de tiempo y pronto correrás por los doce niveles y verás los siete mundos diferentes sin dudarlo ni un segundo.

Gráficamente, el juego tiene un aspecto soberbio. Hay trillones de polígonos iluminados por ahí dispuestos y el *jeep* es totalmente real. Es esta credibilidad, unida a los gráficos, la que hace que *Shadow Master* sea diferente a *Doom*.



Información	
De:	Psygnosis
Disponible:	Enero



Si las pistolas no funcionan, prueba con un misil.



Apunta hacia arriba y dispara.





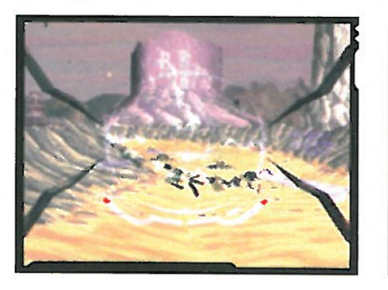
Nadie intenta liquidarme sin recibir su merecido. En breves momentos saltarás por los aires convertido en millones de polígonos de colores.



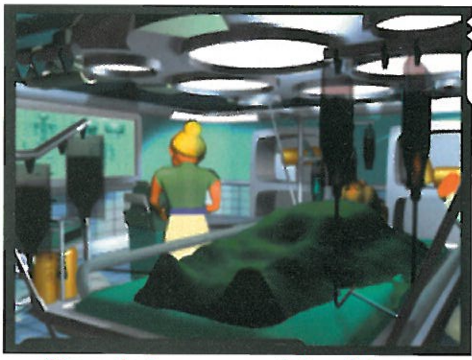
A ti te pasará más o menos lo mismo. Te comerán millones de rayos láseres que te sentarán como un tiro.










Otro paciente espera en este hospital para ver qué le pasa.


Mientras, el médico escoge sus instrumentos de tortura. El juego tiene tintes de humor.


El modo en que el juego trata la muerte sin ser desagradable es un misterio.

Del mismo equipo que nos trajo hace ya algunos meses *Theme Park*, llega ahora a nuestra consola gris *Theme Hospital*.

Theme Hospital

Hay montones de gráficos y estadísticas.

Tienes la lengua floja? ¿La cabeza un poco espesa? Tenemos la solución: *Theme Hospital*.

El juego que hizo perder la cabeza a la mayoría de los aficionados a los juegos para PC llega ahora a la PlayStation. ¡Buenas noticias! A esto hay que añadir que no ha cambiado nada de nada. Esto significa que todas las enfermedades, todas las curas, todos los artilugios, todas las innovaciones, todos los gráficos, todos los sonidos, todo está presente en esta conversión. Bueno, todo, todo, no. Falta la opción multijugador. La idea es muy parecida a *Theme Park*. La diferencia radica en que el tema es distinto, claro. Ante todo tienes que crear una consulta médica y una sala de diagnóstico. Lo siguiente que necesita un hospital es una farmacia, una sala de tratamiento, etc. A medida que progresas en el juego, las enfermedades son más graves. Tendrás que contratar especialistas, encontrar sitio para alojar a los pacientes... Y cuando ya casi tienes de todo, tendrás que comprar edificios enteros.

Después de tener lo básico, tendrás que conseguir cosas como bancos para las salas de espera, máquinas de café y pastas para que los acompañantes no se mueran de hambre, plantas para crear un ambiente agradable...

El juego empieza de un modo muy suave, por decirlo de alguna manera. Sin embargo, después de algunos niveles (especialmente si escoges el modo hospital de urgencias), todo se vuelve estresante hasta límites que no podrías ni imaginar. Vamos, casi imposible de organizar.


Los gráficos son tan buenos como antes.


Aquí te dejarán como nuevo.



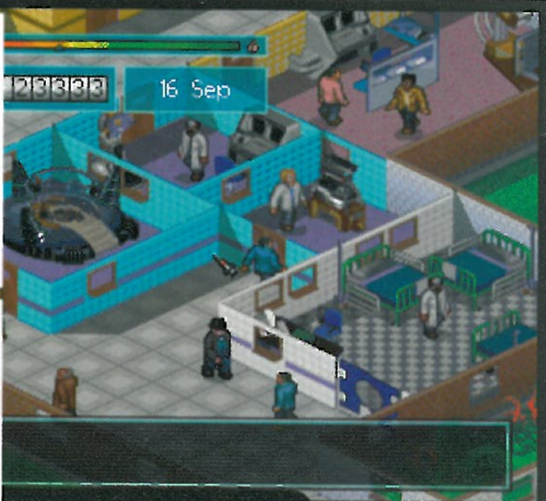




Los gráficos son muy fieles a los originales para PC, aunque los menús son más grandes para facilitar su lectura.







Como puedes ver, las consultas empiezan a estar llenas. ¿Algún médico?













La farmacia es vital desde el principio del juego.



Es increíble la cantidad de máquinas y espacio que necesitarás.

Otro punto a tener en cuenta es que según el lugar en el que elijas situar tu hospital tendrás unos problemas u otros. Japón, San Francisco o California, por ejemplo, tienen muchas posibilidades de sufrir terremotos, cosa que hace que los hospitales tengan mucho trabajo.

Como en *Theme Park*, hay hospitales rivales. Tres, para ser exactos. Si ofreces un mal servicio tendrás problemas. Siguiendo el esquema de *Theme Park*, tendrás que contratar personal para que el hospital esté limpio y en buenas condiciones. Es complicado aprender a hacer los costes (ten en cuenta que todo cuesta dinero) y lograr que el hospital tenga beneficios al final del ejercicio.

Theme Hospital tiene montones de chistes y situaciones divertidas. Igual que *Theme Park*, lo has adivinado. En realidad, *Theme Hospital* es igual que *Theme Park*, pero con enfermos y gráficos diferentes. Es decir, que no está nada mal.

Aunque *Theme Hospital* toma muchas ideas de *Theme Park*, no es exactamente igual. *Theme Hospital* es un estupendo juego de estrategia. Mientras juegas, te das cuenta de que la estructura de este juego es mejor que la de su predecesor. Así que ten en cuenta que es un programa totalmente nuevo y mejorado respecto a *Theme Park*, que tiene una pinta un poco pobre a su lado.

La moraleja es que si te gustó *Theme Park*, te encantará *Theme Hospital*. Es una broma malsana muy divertida y un juego de estrategia de lo mejorcito que hay en el mercado.



Información	
De:	Electronic Arts
Disponible:	Febrero

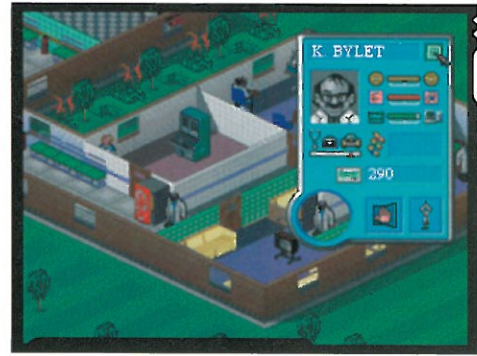


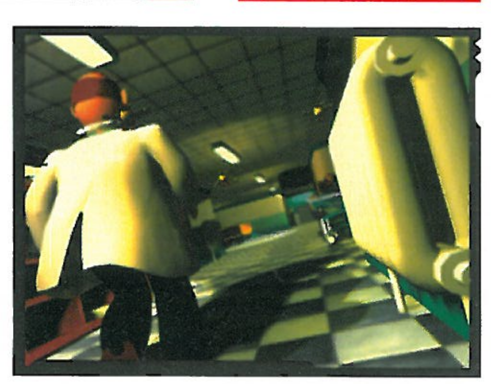
Reciclar conocimientos es básico para un médico.



Construye un hospital nuevo si lo necesitas.









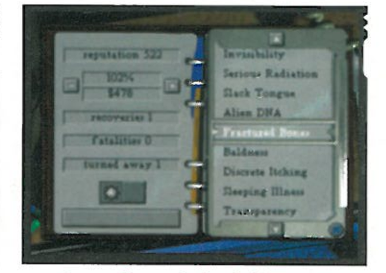
Ten en cuenta que si gastas sin control te perderás.



Las máquinas también hay que actualizarlas.

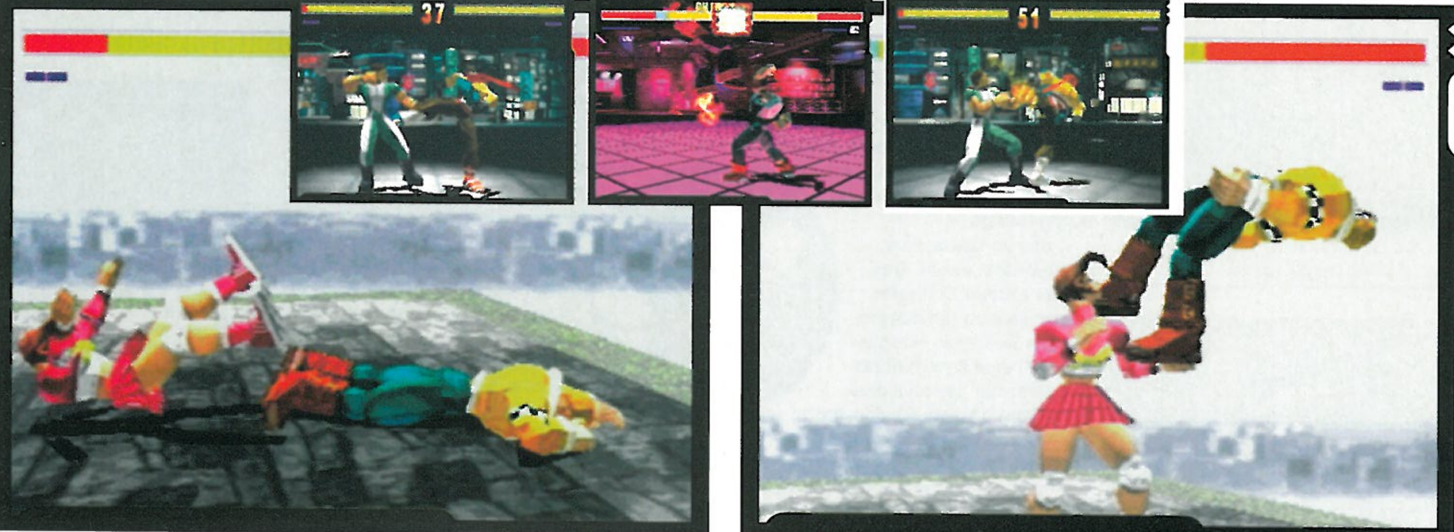


Si todo funciona, no tendrás ningún problema.



Las enfermedades del juego son de lo más curioso y divertido.





Tenemos tantos juegos de lucha en el entorno PlayStation que a veces nos preguntamos por qué siguen apareciendo más y más cada vez. ¿Qué tiene *Vs* de especial?

Vs













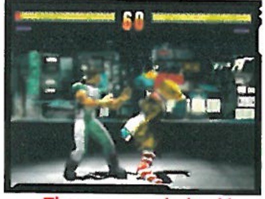
Los personajes más grandes tienen estos movimientos tan lentos...

Que se desactiven mis combos y me derribe mi contrincante con su ataque especial si no estamos ante otro *beat 'em up* en 3-D. Últimamente resulta casi imposible elegir un *joypad* sin que haya un desafío poligonal a la vista y *Vs* es el último y más claro ejemplo. Este juego de Proein/TΣHQ se desarrolla a una velocidad de 60 cuadros por segundo, lo que significa que su animación es tan buena como la que puede ofrecer tu televisor último modelo. No está mal para empezar.

Aunque en el momento de cerrar esta edición todavía no se habían completado todos sus movimientos, la versión que hemos podido trastear pone de manifiesto que este juego es un claro miembro de la escuela y de los combos del estilo *Tekken*, con diferencias entre la ejecución de los movimientos de los oponentes. Muy inteligente. Sin embargo, la configuración de los botones es una especie de novedad. Dispones de tres botones de ataque y el botón restante queda para esquivar hacia los lados o para bloquear. Una decisión muy acertada teniendo en cuenta la velocidad a la que se desarrollan los ataques. De hecho, algunos de los agarres deben esquivarse con urgencia, ya que cuando tu contrincante te tiene atrapado tu barra de vida baja muchos enteros y tu personaje puede llegar a besar el suelo de un montón de formas diferentes, a cual más humillante, por cierto. Sin embargo, los chicos de TΣHQ aseguran que aunque acabes tendido en el suelo no está todo perdido. Puedes responder de manera automática propinando patadas o lanzándote con los pies por delante contra el cuello de tu enemigo.

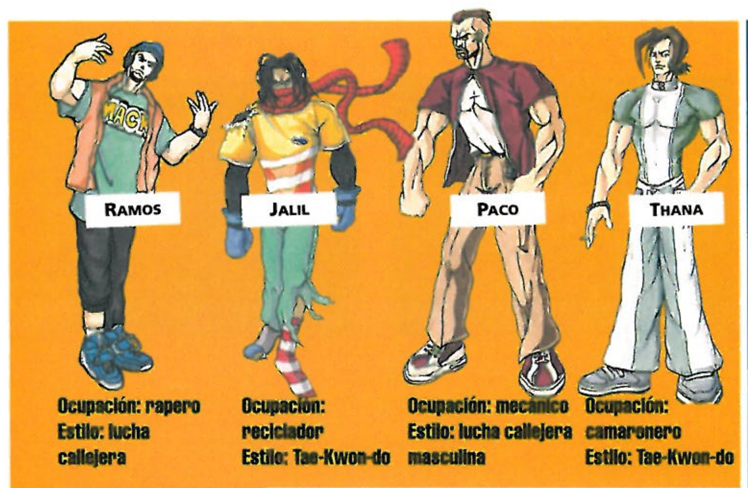
Todavía es pronto para decir si esta mezcla poco habitual de controles funcionará cuando

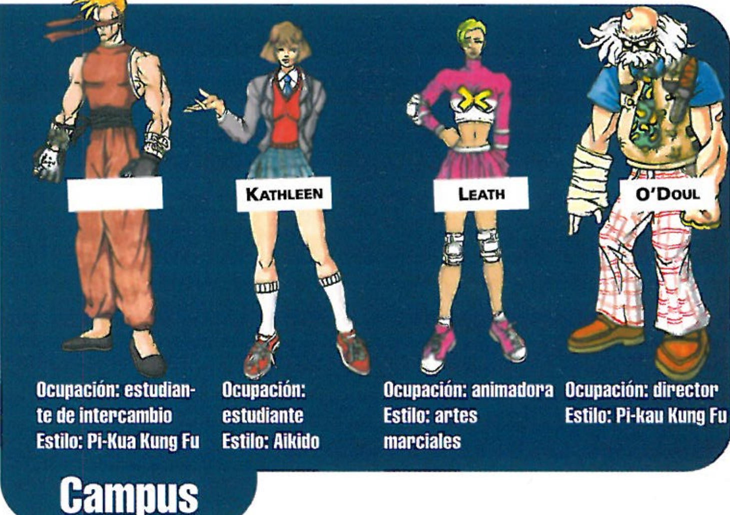




Thana es una imitación del famoso Bruce Lee.









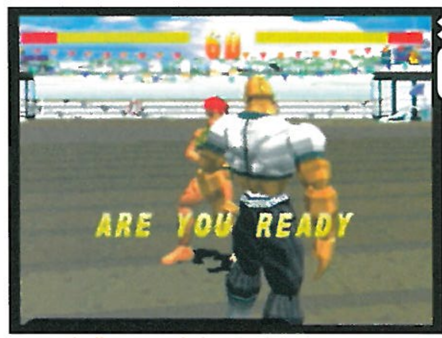
Éste es uno de los escenarios playeros.



Un combate cuerpo a cuerpo siempre le da un tono picante.



Puedes luchar contra un miembro de tu banda.



La bella contra la bestia. En este caso, Kara contra Vikram. Puede ser divertido.



Un contoneo provocativo no te servirá de mucho, pero ha sido un buen intento.

todos los movimientos estén acabados, pero de momento su aspecto parece bastante decente. Durante las partidas, los luchadores gozan de un aspecto sólido semejante al de *Tekken 2* y sigue ofreciendo una pantalla que trabaja a 60 cuadros por segundo, el doble que *Soul Blade,* que no está nada mal.

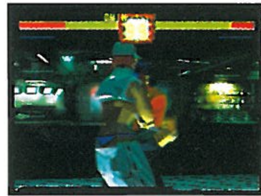
Además, los luchadores, aunque resultan un poco angulosos, son un nutrido grupo de chiflados, y la captura de movimientos que, inevitablemente se ha tenido que utilizar, no parece que vaya a hacer más lentos sus movimientos. La diversidad de cada uno de ellos es considerable, algo que siempre se agradece en un *beat 'em up*. Aparecen en bandas de cuatro y cada banda representa a una parte de la ciudad. Puedes elegir entre la de los Barrios Bajos (*Hood*), los de la Playa (*Beach*), los de las Calles (*Street*),) y los del Campus. Los estilos de lucha también son diferentes.

La versión a la que hemos tenido acceso goza de una gran suavidad y rapidez, lo cual demuestra lo bueno que es el motor, y si los chicos de TΣHQ consiguen ajustar los niveles de lucha hasta su punto óptimo, *Vs* puede llegar a ser un excelente competidor en un mercado tan saturado como es el de los *beat 'em up*.

Información

De:	Proein/T•HQ
Disponible:	Enero





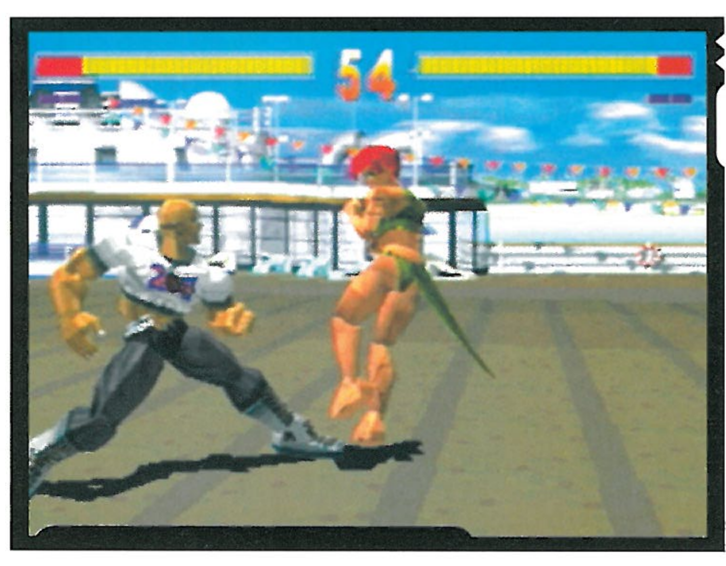
Los luchadores tienen un aspecto anguloso...



... pero se mueven con una suavidad sorprendente.



60 cuadros por segundo es mucha velocidad.





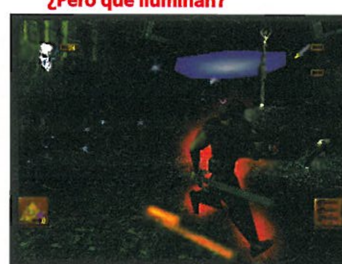




Renovarse o morir. Como puedes ver no todo es medieval.



Él es más grande, más asqueroso y más fuerte. A ver qué haces.



Buenos efectos de iluminación. ¿Pero qué iluminan?



Un poco de conversación educada nunca va mal.

Pregunta: ¿qué le pasa a *Tomb Raider* si se le añaden unas gotas de fantasía desbordante?
Respuesta: *Deathtrap Dungeon*...

Deathtrap Dungeon

D*eathtrap Dungeon* es un nuevo juego de aventuras en 3-D que transcurre en un calabozo (eso es lo que significa *dungeon*) lleno de trampas mortales. ¿Adivinas qué quiere decir *deathtrap*? Puedes asumir el rol de un luchador súper musculado o el de una damita, por ejemplo. ¿Un sueño hecho realidad? Sigue leyendo...

Aunque la historia que hay detrás del juego no estaba muy clara en el momento de cerrar esta edición, hay alguna intriga del tipo «tengo-que-escapar-del-calabazo-sin-que-nadie-se-dé-cuenta». Te bastará con ver las imágenes que acompañan este texto para saber de qué estamos hablando. Espada + monstruo = peligro mortal.

Cada uno de los doce niveles está lleno de exóticas recreaciones en 3-D que te permiten una gran libertad de movimientos. Es decir, que puedes pasearte por donde te apetezca. Como los desarrolladores quieren que sea un poco emocionante y no te pasees por el juego como «Pedro por su casa», han ideado un montón de monstruos en cada nivel. Entre los 55 enemigos, súper detallados y peligrosos que aparecen por doquier, puedes encontrar desde dragones enormes hasta bichos repugnantes. De lo más asqueroso que hayas podido ver jamás.

Por lo que respecta a las armas, hay ocho tipos diferentes de espadas, un martillo puntiagudo y un trabuco. El ambiente medieval se adapta a los nuevos tiempos y también puedes utilizar escopetas y lanzallamas. Justo lo que querías oír. ¿No?

Las comparaciones con *Tomb Raider* son inevitables, sobre todo debido al punto de vista en tercera persona. Pero también hay que decir que *Deathtrap Dungeon* tiene mucha más acción que las aventuras de Lara Croft. Hay además elementos de juego de rol y algunos seres mágicos que tienes que encontrar y aprender a usar.

El juego se basa ligeramente en una serie de libros de rol (súper éxito de ventas en el mundo anglosajón) de Ian Livingstone. Para mejorar el producto, el Sr. Livingstone, en persona, colabora en el proyecto. Jamie Thompson, editor de White Dwarf, también está trabajando en el diseño de los calabozos.

Los gráficos de los calabozos están llenos de detalles y hay millones de habitaciones y pasillos en 3-D. Esperamos que todo lo que conlleva el juego esté a la altura de las circunstancias y podamos disfrutar de él.



Perdón, ¿el departamento de lencería?

Un poquito de magia para acabar el día.



¿Quién necesita espadas teniendo esto?



No me vas a hacer ni cosquillas, mequetrefe.



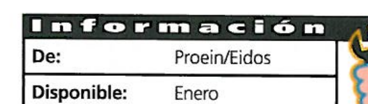
Guarden cola por favor. De uno en uno. Aún no he acabado con éste.

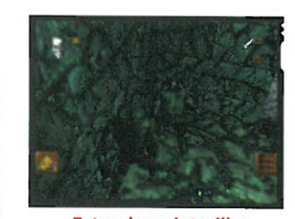


Ven aquí, vamos, no seas cobarde y atrévete conmigo.

Información

De:	Proein/Eidos
Disponible:	Enero





Estas dos criaturillas van a tener que ir dándose el piro.

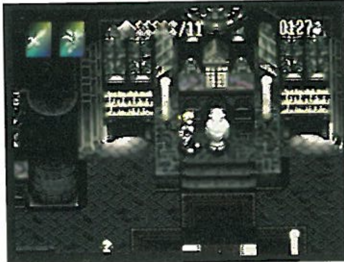


Tres pajarracos medio desnudos. ¿Qué no? Mira bien. Te he dicho que mires bien.

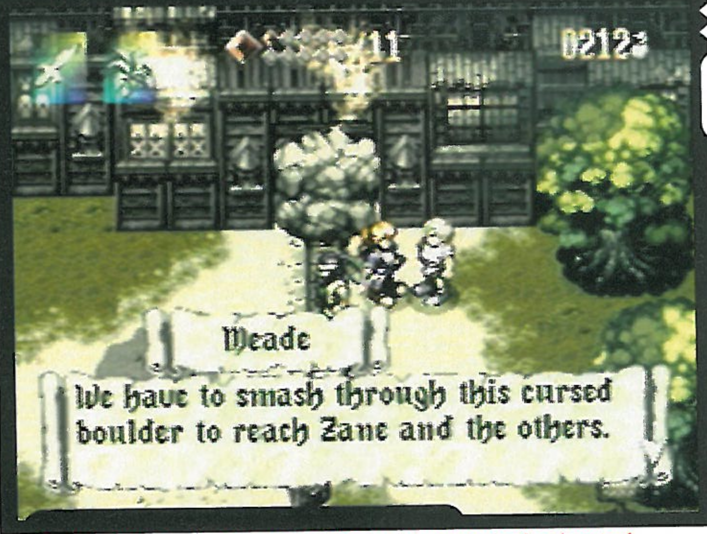
¡Apártate! ¿No ves que puedo hacerte daño? Luego no te quejes.

¿Qué es lo que quieren todos los prisioneros? Escaparse.





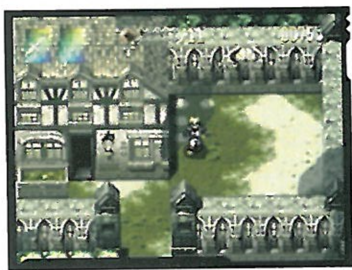
Alundra tiene montones de personajes y localizaciones.



Podréis disfrutar de la versión definitiva en marzo. Y además estará traducido al castellano.

Se trata de una de las experiencias gráficas en 2-D más alucinantes que hemos visto.





***Final Fantasy VII* ha abierto la caja de pandora de juegos de rol para PlayStation. Pero no te vayas a creer que se trata del único juego de rol que existe en el mercado para nuestra amada consola gris.**

Alundra

Alundra es el nombre que recibe el primer juego que podríamos catalogar como *Action RPG* (un juego de rol con muchas dosis de acción). Bajo el nombre de Matrix Software se han reunido algunos miembros de Climax y de otras compañías con el objetivo de crear la aventura de rol más intensa para nuestra Play.

Si, en Estados Unidos, Working Desings fue la encargada de distribuirlo y de hacer la versión americana, la todopoderosa Psygnosis será quién lo traiga a Europa y quién lo versionará para los diferentes países. Sí, las noticias que nos han llegado nos confirman que habrá una versión en castellano.

Seguramente muchos de vosotros recordareis el maravilloso *Zelda* de SuperNintendo, un juego que bajo el aspecto de rol escondía muchas emociones, acción y un montón de horas de juego. Pues si *Zelda* fue toda una revolución en la máquina de 16 bits de Nintendo, lo mismo sucedió con la aparición de *LandStalker* para MegaDrive. Si tuviste la suerte de jugar a estas dos maravillas, entenderás a la perfección el desarrollo de *Alundra*. Además parece que los personajes hayan sido sacados del juego de Megadrive y el mecanismo del de *Zelda* (enemigos de final de pantalla, enigmas que resolver, etc.).

Alundra es un juego de rol que ofrece una perspectiva cenital (deudora de *Zelda*) con montones de personajes, localizaciones, ítems que escoger, menús, etc.

La historia narra los avatares de un elfo con poderes psíquicos, capaz de meterse en los sueños de los demás personajes y de crearles auténticas pesadillas. Por supuesto tendrás que enfrentarte a un villano llamado (en esta ocasión) Melzas. Pero antes de eliminar a este malo de turno, deberás atravesar un extenso mapeado formado por unas 7.000 pantallas en las que encontrarás barcos en plena mar, pueblecitos de todo tipo (como en todo juego de rol que se precie), tiendas para aumentar tu arsenal, bosques de una frondosidad espeluznante, templos de proporciones descomunales y un montón de localizaciones diferentes.









Alundra es sin lugar a dudas una de las experiencias gráficas en 2-D más alucinantes que han pasado por nuestras manos: gráficos muy detallados, ambientaciones de lo más envolventes, personajes carismáticos y muchísima más acción que el gigantesco *Final Fantasy*.

El sonido también ha sido cuidado al detalle en este programa de Matrix Software. Más de una treintena de melodías y más de 800 efectos de sonido te envuelven y te enganchan como si estuvieras dentro de una fuente de gelatina.

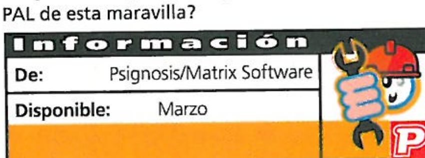
Las horas pasarán volando con esta increíble aventura, que según sus creadores, tendrá aproximadamente 90 horas de juego, en las que buscarás armas, lucharás, te pasearás por los impresionantes paisajes que te sorprenderán en cada momento, charlarás con los innumerables personajes que llenan estos fantásticos parajes y un montón de interacciones más. Quizás no estemos ante un juego de la magnitud de *Final Fantasy*, con sus increíbles gráficos, y su alucinante historia, pero *Alundra* es una pequeña maravilla que combina a la perfección el rol con una acción realmente atrayente. Por cierto, la intro del juego es una pequeña gran genialidad de animación japonesa.

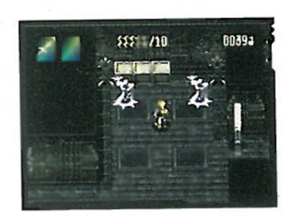
Alundra es una nueva experiencia para los jugadores de la consola gris, tan falta de CD con mecánica de *Action RPG*. Pero tranquilo que esto no quedará así, y la competencia de este excelente programa de Megatrix llegará también en unos meses bajo el nombre de *Wild Arms*.

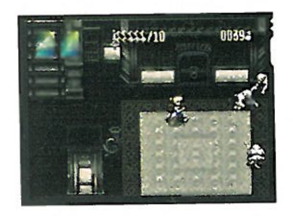
¿No tienes ganas de agenciarte la versión PAL de esta maravilla?

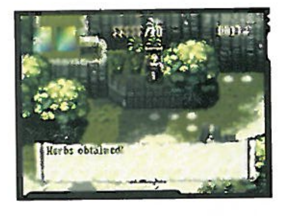
Información

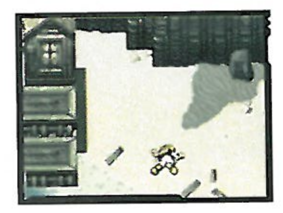
De:	Psignosis/Matrix Software
Disponible:	Marzo



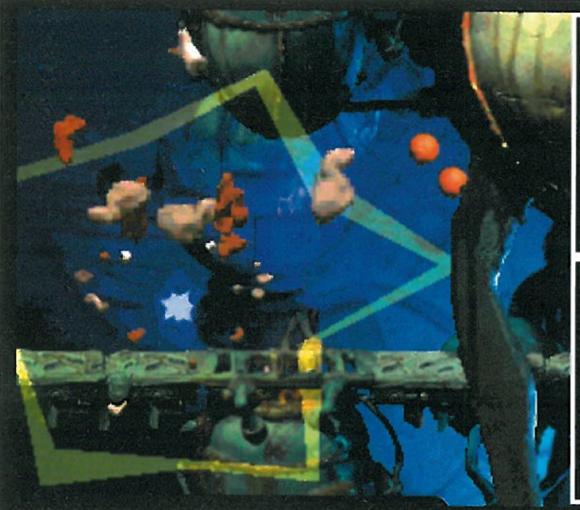


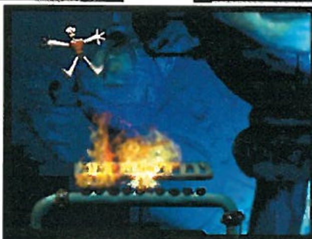






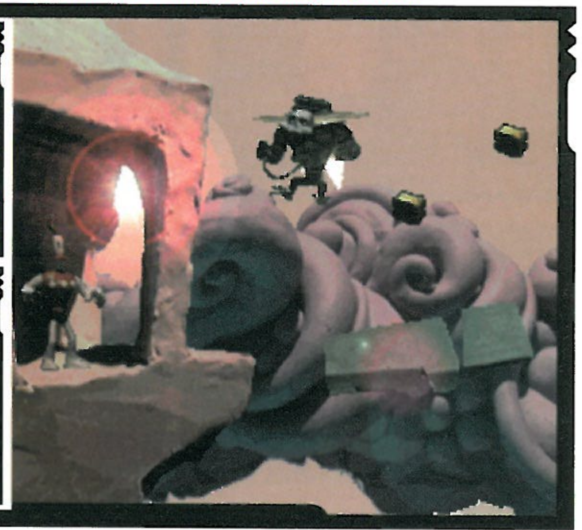
Vaya un trabajito desagradable. Tu personaje puede estallar en una lluvia de pedacitos animados.







Casi cualquier cosa que se mueve en *Skull Monkeys* puede causarle a tu cuerpecito una repentina y violenta dispersión molecular.



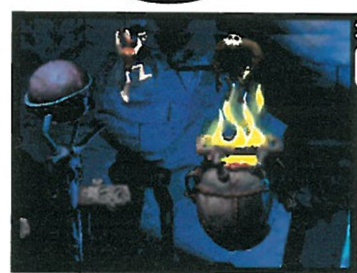
¿Te acuerdas de Morph, aquel diminuto coleguilla de plastilina de Tony Hart? Sus travesuras artísticas no son nada comparado con la locura de sus primos americanos de animación plastiloide...

Skull Monkeys









Pisotéalo con tus articulaciones plastiloides.



Los niveles también están modelados.



No es más que una plataforma en 2-D.

S*kull Monkeys* es el juego con la imagen más singular y característica que hemos visto. Gracias a una laboriosa animación en plastilina, da la impresión de ser el estrafalario e hiperactivo hijo de Wallace & Gromit.

Surge de las mentes súper creativas y laboriosas de unos tipos llamados The Neverhood, una compañía bastante joven formada por unos norteamericanos que anteriormente habían animado y desarrollado (pero, sobre todo, animado) clásicos de 16 bits tales como *Earthworm Jim*, *Cool Spot*, *Aladdin* y *The Jungle Book*. *Skull Monkeys* es un juego elaborado a partir de los gráficos.



Para conseguir esta imagen, se precisa de un proceso creativo muy laborioso, que incluye toda la suerte de interrupciones que te puedas imaginar. Primero, los cuadros de animación individual se dibujan a la antigua usanza (lápiz/papel), posteriormente se crea el modelo, y, entonces, se le va cambiando de posición según los dibujos y esquemas previos. Finalmente, se le sacan fotos. Las fotografías se vuelcan en uno de esos artilugios computadores de animación y se montan para obtener un verdadero hombre de plastilina que se puede mover y manipular.

Aunque la verdad es que no suena muy divertido, todo ese esfuerzo parece haber valido la pena, al menos, en lo que a gráficos se refiere.

Lo que ya no tenemos tan claro es si han dedicado la misma cantidad de sudor y lágrimas al diseño y desarrollo de la parte jugable propiamente dicha. *Skull Monkeys* es un gran juego, con niveles en abundancia y, como ya hemos dicho, es una preciosidad, pero, a parte de eso, parece ofrecer más bien poco en términos de innovación en la jugabilidad. Aun así, hay muy pocas, y malas, plataformas en la PlayStation y la simplicidad de *Skull Monkeys*, consistente en saltar y pisotear malos, bien podría atraer a una facción de sedientos admiradores adrenalinómanos.

De momento, estamos dispuestos a concederle el beneficio de la duda. Porque, en el momento de hacer esta *Toma de contacto*, todavía no estaba terminado.

Más pedazos volando. Estamos trabajando duro.



¡Pero bueno! ¿Qué está pasando aquí?



Información

De:	Electronic Arts
Disponible:	Febrero









Uno de nuestros protagonistas antes de la metamorfosis lunar.





Tres maneras de disfrutar de este juego: normal, para niños y cabezudos.



Ninguna compañía ha logrado igualar los increíbles resultados obtenidos por Capcom con *Tekken 2* y *Soul Blade*. Pero ¡atención!, aquí llega Hudson Soft con un *beat 'em up* «bestial».

Bloody Roar

El carisma de unos cuantos personajes ha dejado de ser una garantía de éxito. Lo mismo que sucede con la acumulación de golpes y hasta con los gráficos poligonales en 3-D. Hoy en día hacen falta muchos elementos para conseguir un *beat 'em up* de calidad. Gran «culpa» de esto la tiene Namco, gracias a sus fabulosos *Tekken 2* y *Soul Blade*.

Parece que las demás compañías desarrolladoras en vez de amilanarse ante la aplastante superioridad de los chicos de Namco, lanzan cada determinado tiempo un programa que intenta competir con estos gigantes del género (*Battle Arena Toshiden 3, Tobal n.º 1, Street Fighter Plus Alpha*, son sólo algunos ejemplos), pero de momento ningún CD ha hecho temblar los cimientos del podio donde reposan con tanta comodidad estos dos *beat 'em up*.

Hace bastante tiempo que Hudson Soft se encerró en su centro de desarrollo y empezó a codificar lo que en principio estaba destinado a llamarse *Beast*. Tras mucho trabajo y con un poco de retraso respecto a la aparición del juego, parece que este nuevo *beat 'em up* verá la luz a finales de febrero, principios de marzo. Aunque su nombre ha sido sustituido por el de *Bloody Roar*, su aspecto sigue siendo de lo más «BESTIAL».

Hay veces que trabajar analizando y probando juegos puede ser descorazonador, pero cuando encuentras juegos como *Bloody Roar*, la felicidad aparece en forma de CD. En *PlayStation Power* hemos podido apreciar lacalidad de una versión aún sin terminar, y sin lugar a dudas podemos asegurar que *Bloody Roar* será una de las experiencias más envolventes e intensas dentro del mundo de los *beat 'em up*.

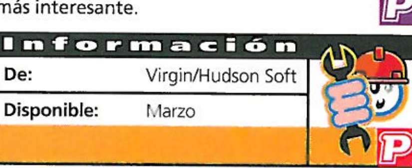
Aunque *Bloody Roar* parece ofrecer lo de siempre, va mucho más allá. Tienes ocho luchadores entre los que escoger, que bajo su aspecto humano esconden auténticos animales de lucha. Puedes elegir entre un león, un tigre, un conejito y hasta al hermano salvaje de Donkey Kong. El diseño de estos personajes es alucinante, su tamaño es inmenso, los detalles físicos son tan perfectos que puedes distinguir incluso un pelo en la cara de un felino. Todos ellos están desarrollados con los polígonos texturados más perfectos que puedas imaginar.

Una de las cosas que más sorprenden del desarrollo de este programa son los movimientos, espectaculares y de una contundencia jamás vista por estos lares. Por cierto, sólo necesitarás usar dos botones para realizar tus ataques. Además, la velocidad de éstos dejará a más de uno con la boca abierta.

La acción de *Bloody Roar* transcurre en nuestros días, y prueba de ello son los decorados: refinerías de acero, accesos subterráneos a la autopista, etc. Todos los escenarios son muy envolventes y los espacios de lucha (en forma de cuadrilátero, cómo no) están delimitados por cuatro paredes que, en más de una ocasión, te servirán para realizar tus golpes. Dependiendo de la contundencia de los mismos, podrás lanzar a tus enemigos a través de los muros.

La velocidad con que se desplazan los luchadores por el *ring*, así como las increíbles rotaciones a las que se ven sujetos los combates, hacen de *Bloody Roar* un auténtico *beat 'em up* en 3-D, únicamente igualable en este sentido a *Soul Blade*, y muy por encima de experiencias pseudo 3-D como por ejemplo *Street Fighter Plus Alpha*.

Por si fuera poco el personal de Hudson Soft ha añadido dos modalidades de juego súper divertidas e increíblemente creadas. Se trata de las opciones: juego para niños, donde los protagonistas cambiarán su aspecto salvaje por el de caricaturas de ellos mismos, y el modo cabezudos, que como su nombre indica aumentará considerablemente el tamaño de los polígonos de la cabeza, consiguiendo un efecto gráfico de lo más interesante.



Información

De:	Virgin/Hudson Soft
Disponible:	Marzo



Piruetas a gogo.



El armadillo con zarpas no se está con chiquitas.



Tigres, tigres, leones, leones, todos quieren ser los campeones.



¿Por fin ha dejado Donkey Kong las plataformas?



Las mutaciones son uno de los puntos fuertes de este sorprendente y original *beat 'em up*.



Lucha a todos los niveles.





Una gran flecha significa que el tipo en cuestión tiene un paquete para ti.

Apártate de en medio a toda pastilla o el camión te aplastará.

Gracias a una combinación de velocidad excesiva, circulación en contra dirección y este camión, te has ganado una lección de vuelo gratuita.

***Courier Crisis.* Conviértete en un mensajero en bici. Entrega paquetes. Gana pasta. Esquiva el tráfico. Atropella policías. Arrolla niñas desvalidas. Sonríe.**

Courier Crisis



O sea que vas en bici... ¿Entregas paquetes, dices? ¿Y atropellas inocentes niñitas y respetables ancianitos? Entonces es que estás jugando a *Courier Crisis*, otra vuelta de tuerca en el género de carreras que rezuma desparpajo y la frescura radical de otros juegos como por ejemplo *Cool Boarders.*

En este sugerente cruce entre *Road Rash* y el fragmento de carreras de *Die Hard Trilogy*, debes cubrir la distancia entre dos puntos lo más rápido posible y todo ello en un entorno urbano. Para ello, deberás guiarte con la brújula de la esquina superior derecha de la pantalla. Durante el trayecto, puedes arrollar y golpear a cuantos peatones —infelices ellos— se interpongan en tu camino.

Te queda poco tiempo para cumplir.

Tu misión es recorrer en bicicleta cinco zonas llevando paquetes de un cliente a otro en el mínimo tiempo posible. Hay un Centro Cívico (algo así como la avenida principal de tu ciudad), la zona industrial (llena, cómo no, de fábricas), el barrio chino y los muelles (donde abundan los cangrejos y las gaviotas). No está mal para empezar. Pero la zona más lograda es la de los suburbios, en la que atropellarás a damiselas de dudosa reputación, esquivarás navajeros y sortearás el fuego cruzado entre bandas rivales. Cuanto más deprisa vayas, más dinero ganarás.

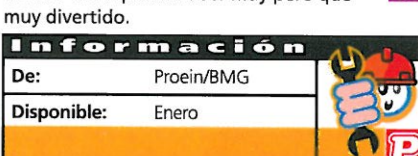


Otro policía conoce el sabor de tus ruedas.

Un principio muy sencillo si no fuera porque la gente que te encuentras por el camino hará de tus trayectos en bici cualquier cosa menos un agradable paseo por los jardines de un asilo. Y no te olvides de las broncas por radio de tu jefe (que no duda en calificarte de «definición de la lentitud»). Por suerte, este gruñón se vuelve loco de alegría cada vez que haces una entrega. Entonces te obsequia con ocurrencias tales como «eres más rápido que un cerdito engrasado en un día de verano». Sabias palabras, sin duda.

A pesar de sus gráficos de estilo *sprite* algo anticuados (¿recuerdas *ESPN Extreme Games* y su poco convincente continuación, *2-Xtreme*?), el juego es de lo más entretenido cuando pone a prueba tu habilidad a la hora de atropellar inocentes muchachitas en patines, noquear agentes del orden y poner el trasero sobre los manillares en las maniobras más inverosímiles.

Esperemos que los gráficos sean mejores en la versión acabada. En cualquier caso, *Courier Crisis* promete ser muy pero que muy divertido.



Información

De:	Proein/BMG
Disponible:	Enero





La velocidad es la clave del éxito en este juego.



Entrega el paquete y ganarás dinero.



¡Cuidado, no te pases! Te podrían fichar por exceso de velocidad.



Otro día, otro encargo. El trabajo de un mensajero nunca tiene fin.



Tal vez deberías haber hecho caso a la señal de Stop.



Que alguien avise a un médico. No, mejor que llame a pompas fúnebres.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE



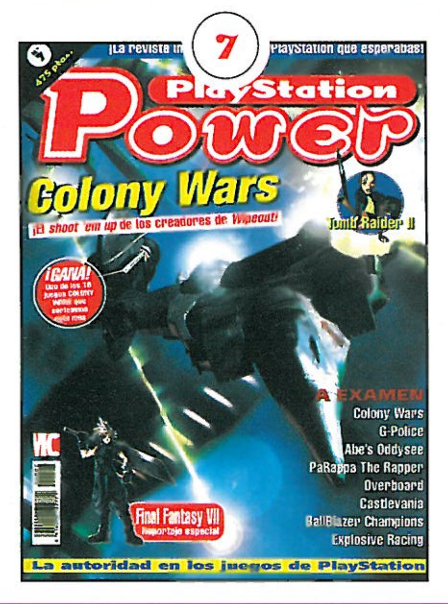


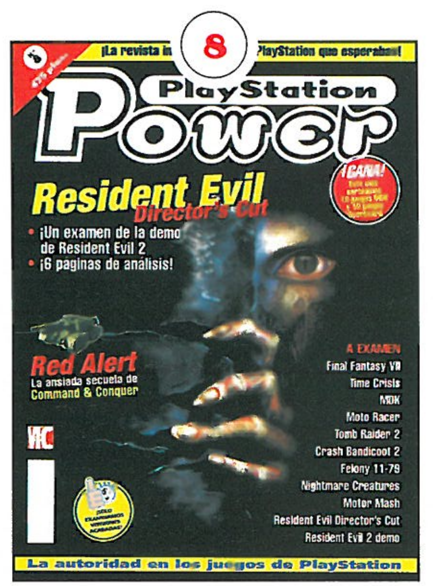






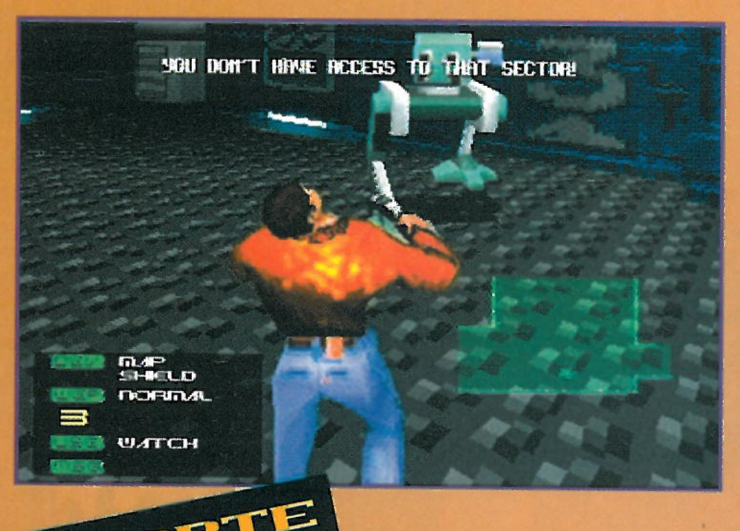






Consigue los números atrasados de PlayStation Power a 475 ptas. cada uno

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA
Forma de pago: Talón nominativo/contra reembolso
(+350 ptas. gastos de envío)





1ª PARTE

Distribuidores de diversión

Uno de los campos más desconocidos en este pequeño gran mundo del ocio electrónico es el de las distribuidoras, responsables de los «bailes» de precios y fechas de lanzamiento. Se trata de personas que trabajan desmesuradamente para mantener un buen número de lanzamientos cada mes y para que éstos sean lo más rentables posible.

Erbe, Arcadia, Virgin, Proein SA, Sony, Psygnosis, New Software Center, Konami, Electronic Arts, Spaco, Ubi Soft, Ocean... El número de distribuidoras de videojuegos en España crece por momentos. Las compañías programadoras van instalándose paulatinamente en nuestro país (uno de los casos más recientes es el de la británica Psygnosis), hecho que comporta que la competitividad aumente y los precios, en principio, disminuyan.

El imperio que antaño constituían Erbe y Arcadia se ve atacado por nuevos estandartes que han entrado pisando fuerte y que poco a poco se van asentando como distribuidoras de alto nivel, todo ello sin menospreciar el valor que, por otro lado, ya tienen reconocido internacionalmente no sólo como distribuidoras, sino como compañías de programación (tal es el caso de Electronic Arts, Virgin o Konami). Este asentamiento trae consigo una individualización del mercado, es decir, las distribuidoras trabajan con los productos de tres o cuatro compañías, al contrario de lo que pasaba unos años atrás, cuando Erbe llegó a distribuir en solitario el 80 por ciento de los juegos que aparecían en España (distribuía productos de compañías tan grandes como Virgin o de la propia Nintendo).

Este mayor reparto de los productos beneficia al consumidor notablemente, ya que así aumenta el número de lanzamientos que podrían tener dudoso éxito en tierras occidentales. La explicación es simple: si una compañía sólo distribuye sus propios productos, lo más normal es que traiga a España todos sus juegos, algo que no pasa cuando una distribuidora maneja productos de muchas compañías (nunca saldrá de Japón, por ejemplo, todo un repertorio de juegos de rol y *puzzles*). Otro de los factores que se convierten en positivos es que, además, se gana una batalla a la importación paralela, uno de los factores que más daño hace a las distribuidoras.

Con la llegada de las consolas que utilizan como soporte el CD-ROM, el campo de la importación ha pasado a ser un problema de segunda fila, ya que el aumento de la piratería ha irrumpido más fuerte que nunca. Chips multisistema, cables RGB y un sinfín de tiendas «montadas en el dólar» con sus preciadísimas copiadoras de CD constituyen un grave perjuicio, casi insalvable, para más de una distribuidora. Una solución posible para reducir el problema —pensar en eliminarlo es ciencia-ficción— es bajar los precios, cosa que suele ser poco menos que imposible. Disminuir el coste de los juegos sería algo asequible para una empresa que distribuyera sólo éxitos, ya que rentabilizaría con creces el coste que supone la duplicación de los CD, la publicidad, la fabricación de las cajas, la impresión de las carátulas, el transporte y todos los factores de marketing e impuestos que acompañan cada lanzamiento. Pero, por desgracia, aún no ha aparecido una empresa que consiga tal proeza por estas tierras y, en consecuencia, las distribuidoras tienen que establecer un precio medio bastante alto para rentabilizar, con los éxitos, las pérdidas o escasas ganancias que aportan el resto de los lanzamientos. Aquí es donde comienzan los verdaderos problemas. Hemos pasado de tener una empresa que se hace cargo de prácticamente todos los lanzamientos a tener más de una docena de distribuidoras, cada una de ellas con una «pequeña» porción del mercado; lo que significa que el presupuesto de cada una de ellas va a ser mucho más reducido que antes y van a tener mucha menos capacidad de reacción ante imprevistos. Esto comporta que las distribuidoras tengan que andar con pies de plomo más veces de las deseadas, recurriendo al viejo truco de relanzar sus grandes éxitos a un precio más asequible o valiéndose de series como *Mario Classics* o la más reciente y cercana a PlayStation, la gama Platinum.

Pero ésta es sólo una de las múltiples tácticas que se emplean para rentabilizar las épocas de «vacas flacas». Obtener dinero extra de los grandes juegos y llamar la atención de cliente son otras de las infinitas estrategias comerciales que emplean estas compañías.

Obviamente, la publicidad en las revistas del sector es algo esencial para promocionar con garantías un juego, pero también hay que saber cuándo y cómo hacer llegar el mensaje al consumidor. A menudo es necesario saber poner la miel en los labios. En este tema es Electronic Arts uno de los grandes expertos (todo el mundo había oído hablar, por ejemplo, de *Moto Racer* cuatro meses antes de su aparición).

También es importante obsequiar con algún producto con la compra del juego, por ejemplo el mini-*puzzle* que se regaló con *Lost Vikings 2*, el cómic que acompañaba *Iron Man X* -





o *Manowar*, los CD de música de *Johnny Bazookatone, Killer Instinct* y *Comix Zone*, etc. regalar demos jugables periódicamente (algo que está cayendo últimamente en desuso), organizar concursos y sorteos, regalar camisetas, pósters, gorras...

Aunque podríamos destacar alguna sobre el resto (no lo haremos para evitar caer en las garras de la discriminación), casi todas las distribuidoras en España tienen ya bastante «oficio» y experiencia, son muy capaces de cosechar grandes éxitos y, lo más importante, saben bien cómo captar la atención del público. Además, las distribuidoras de videojuegos españolas cuentan con la ventaja de que en nuestro país suele hablarse de los juegos ya existentes o de inminente aparición, lo que les mantiene fuera de polémicas que serían más que razonables, como, por ejemplo, «¿por qué no se dignan a traer aquel maravilloso juego de rol que tanto esperamos?» o «¿quién es el responsable del retraso de éste o aquél juego?», con lo cual pueden trabajar con algo más de relajación.

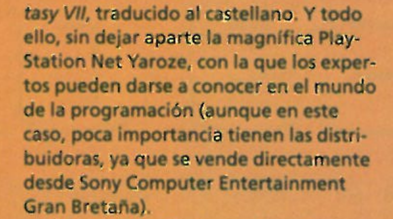
Pero que nadie piense que quedar apartado de las polémicas es algo que les ha caído del cielo. Las distribuidoras han trabajado duro —y lo siguen haciendo— para conseguir traernos el máximo número de juegos posible y venderlos a un precio competitivo. Los resultados saltan a la vista: España es el país en el que los juegos son más baratos. ¿Sorprendido? Este dato, que puede parecer uno más, es determinante si tenemos en cuenta que en países como Francia o Gran Bretaña se distribuyen juegos desde las mismísimas compañías de programación (Psygnosis, Infogrames...), con lo cual se ahorran el gasto que supone pagar el transporte de los programas de un país a otro. Juegos programados en Gran Bretaña como *Wipeout 2097* o *Destruction Derby 2* se han vendido a un precio inferior en España que en su propio país de origen (donde no hay gasto de transporte ni comisión para otra distribuidora).

Debemos agradecer a las compañías de distribución españolas su esfuerzo. Hace dos años nadie soñaba encontrar juegos de primer nivel (*Ridge Racer, Wipeout, Air Combat, Fade to Black, Bust-A-Move 2*...) para la consola más competitiva del mercado por sólo 3.990 cucas, o auténticos bombazos como lo fueron en su día *Porsche Challenge* o *Total NBA '97*, por 6.990 pesetas. Esta política de precios es realmente arriesgada, pero como hemos podido comprobar, este «riesgo» que todas las distribuidoras, en general, han corrido, ha dado sus frutos, beneficiando a ambos, consumidor y distribuidora.

Una vez consumado el éxito, se permitirán asumir otras actividades como, por ejemplo, traer a España títulos que en principio no estaban previstos, y que supuestamente están dirigidos a un público más concreto y por ello bastante reducido. De este modo, hemos podido disfrutar de maravillas como *PaRappa The Rapper, Kurushi* (un reto de inteligencia en 3-D) o el increíble *Final Fantasy VII*, traducido al castellano. Y todo ello, sin dejar aparte la magnífica PlayStation Net Yaroze, con la que los expertos pueden darse a conocer en el mundo de la programación (aunque en este caso, poca importancia tienen las distribuidoras, ya que se vende directamente desde Sony Computer Entertainment Gran Bretaña).

Cada compañía tiene asignada una distribuidora en España, pero hay empresas que no tienen (o no tenían) un distribuidor determinado, y es en estos casos en los que las compañías van a por todas. Para conseguir la distribución de *V-Rally*, por ejemplo, Arcadia (debilitada en ese momento por la pérdida de uno de sus buques insignia: los productos de Acclaim), tuvo que pasar un autentico calvario, desbancando de la puja, en el último momento, a la mismísima Infogrames. Esto demuestra que la PlayStation ha revolucionado el mercado de los videojuegos por completo, incluido el campo de la distribución. Mientras que muchos buenos juegos para otras consolas se retrasan en exceso o directamente no se distribuyen en España, a menudo hay «más que palabras» para conseguir distribuir los juegos para PlayStation. Ésta es la clave para salir del círculo vicioso: poca aceptación-miedo-precauciones-subidas de precios. La aceptación masiva de un soporte (PlayStation), aunque no beneficia al mundo del videojuego, sí lo hace respecto a nuestro bolsillo, ya que en la lucha encarnizada de las distribuidoras también entra, afortunadamente, la guerra de precios, el factor más determinante si tenemos en cuenta que pocos años atrás, el usuario medio de consola tenía unos 12-13 años. Esto significa que el desembolso lo acarrean casi siempre los padres, que, como dicta el sentido común, no suelen estar dispuestos a pagar 12.000 o 15.000 pesetas (precio muy habitual en juegos de Nintendo 64) por un «jueguecito para el niño» por muy bueno que éste sea.

Actualmente con ese dinero puedes adquirir grandísimos juegos para PlayStation, que nada tienen que envidiar a los de otras plataformas.

















Prepárate para aprender los trucos que te ayudarán a dominar algunos de los juegos más famosos de PlayStation. Alcanza la categoría de MAESTRO con los trucos y guías que te facilitamos y descubre algunos de los secretos mejor guardados.

ABE'S ODDYSEE

Las granjas hostiles no son el lugar más adecuado para los jóvenes Mudokons como Abe. ¡Huye!



La guía que te ofrecemos a continuación te ayudará a superar este complicado juego. Sin embargo, antes de empezar debes ir a la opción que te permitirá memorizar todos los sonidos extraños de Abe. Más adelante, te resultarán imprescindibles. Ten en cuenta también que algunas partes del juego son muy difíciles. Incluso siguiendo la guía, algunos tramos te parecerán imposibles al principio, pero tranquilo, con un poco de práctica podrás dominar hasta las maniobras más difíciles.

Las granjas hostiles

Ve hacia la barrera que hay en la parte derecha de la pantalla, agáchate y empuja hacia abajo para caer en la pantalla siguiente. Verás a algunos Mudokons fregando el suelo por la zona de la sierra para la carne y a otros que están prisioneros detrás de campos eléctricos. Utiliza la palanca que hay en el centro de la pantalla para desactivar los campos de fuerza y cambiar la velocidad de las sierras para la carne. Baja hasta la sala siguiente en la que un vigilante Slig duerme mientras que un Mudokon friega el suelo que hay al lado del círculo de pájaros. Camina con sigilo y déjate caer al piso de abajo. Ve a la derecha y colócate debajo de la plataforma de la derecha mientras el vigilante se despierta. Justo cuando baje a tu nivel sube hasta la plataforma de la palanca. Cuando el Slig vigilante pase sobre la trampilla acciona la palanca para hacer que caiga.

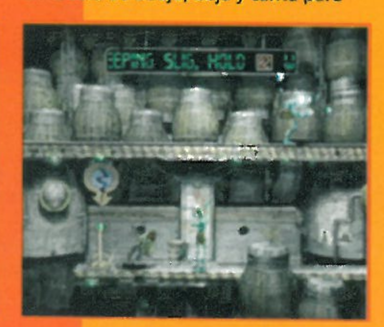
Vuelve a trepar a la sala de arriba y acciona las palancas para alterar la velocidad de las sierras para carne. Llama a los otros Mudokons, ordénales que te sigan y condúcelos por entre las sierras. Es importante que también les digas cuándo han de parar. Cuando lleguen al borde de la plataforma llévalos hasta la sala de abajo.

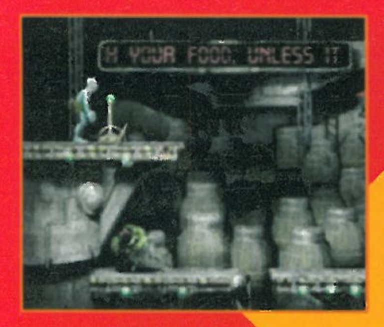
Cuando los tres Mudokons estén en la sala de abajo, baja y canta para abrir el círculo de pájaros. Los Mudokons correrán por él. Vuelve con Abe a la pantalla del principio, ve a la derecha, salta el hueco, corre hacia la derecha, sube hasta la cornisa y sigue por la derecha.

Para delante de la puerta y pulsa Arriba para cruzarla. Ve a la derecha hasta la puerta siguiente y crúzala. En la sala de los dos huecos y las minas, salta sobre los huecos de modo que no caigas sobre las minas que hay abajo. Para justo sobre el Slig que duerme en la sala siguiente y mantén pulsado L1 y R1 para cantar y poseer al Slig. Utiliza al Slig para accionar la palanca y desactivar el campo eléctrico. Corre hacia la derecha hasta que veas a un Slig que duerme. Dispárale en cuanto le veas y después mantén pulsados los botones de canto para hacer que explote el Slig que poseías. Ahora vuelves a ser Abe. Ve hasta el final de la cornisa y después salta abajo. Ordena a los Mudokons que te sigan y sitúalos sobre la plataforma. Cuando ya estén todos, utiliza la polea para mover la plataforma hasta abajo del todo.

Aquí te espera un círculo de pájaros, así que canta para abrirlo y deja que los Mudokons escapen por él. Ahora ve por la puerta de la derecha. En la sala que hay detrás verás a dos Mudokons enfrascados en su trabajo. Ordénales que te sigan hasta el círculo de pájaros que hay un poco más hacia la derecha. Vuelve a cantar para que puedan pasar. Trepa hasta la cornisa y









sigue hacia la derecha. Un ojo flotante de seguridad vigila el sector siguiente. Si utilizas el canto te golpea con un rayo de electricidad. Prueba con un hola amigable para despertar al Slig durmiente. Cuando empiece a patrullar utiliza la palanca para hacerle caer. Salta abajo y sigue a la derecha. Caen trozos de carne y se estrellan contra dos rampas en el suelo de la siguiente pantalla. Calcula con atención los intervalos y salta hacia el otro lado en el momento adecuado.

Un poco más adelante hay una UXB (bomba sin explotar) con luces verdes y rojas parpadeantes. Agáchate al lado y calcula el tiempo que dura la intermitencia entre rojo y verde. Cuando se ilumine en verde, acércate y dale un golpe suave para desactivarla. Un campo eléctrico bloquea el nivel más bajo que hay detrás de la UXB, así que trepa a la cornisa y ve hacia la derecha. Abajo duermen dos Sligs. Camina hasta estar sobre el nivel y despierta a uno de los dos Sligs. Silba para despertar al segundo. Los dos patrullan juntos. Acciona la palanca para abrir la trampilla y haz que uno atraviese el suelo. Posee al segundo y canta otra vez para hacer que explote. (Hay más de un modo para resolver muchos de los enigmas del juego, así que no dudes en investigar).

Déjate caer al suelo y acciona la segunda palanca. Cuando vuelvas verás que el campo eléctrico está desconectado. Llama al Mudokon y envíalo por el círculo de pájaros. De vuelta en la cornisa, a la derecha de la segunda palanca, sube. Sigue caminando y escóndete del Slig francotirador que hay tras la chimenea. Poséelo y hazlo estallar. Agáchate y rueda hacia la derecha hasta dar con el Mudokon que trabaja. Dile que te siga.

Ordena al Mudokon que espere al lado de la sierra para la carne que está en funcionamiento. Sube y acciona la palanca para desactivarla. Vuelve a caminar hacia la derecha hasta dar con el vigilante Slig que patrulla y deja que el círculo de pájaros se forme de nuevo. Vuelve hasta donde dejaste a los dos Mudokon y envíalos por la puerta.

Vuelve hasta el Slig y poséelo. Cuando estés en su cuerpo, sigue recto y mata a los Sligs que patrullan un poco más allá intentando no herir a los Mudokons. Cuando llegues a las dos sierras para carne cronometra el intervalo entre una y otra para poder atravesar este tramo sin sufrir daño.

Mata al Slig que vigila la entrada a Zulag 2. Tira de la palanca para abrir la puerta y luego vuela al Slig que has poseído. Cuando vuelvas a ser Abe di a los Mudokons que te sigan hasta el círculo de pájaros y haz que pasen por ella. De momento, olvídate de la puerta que hay aquí.

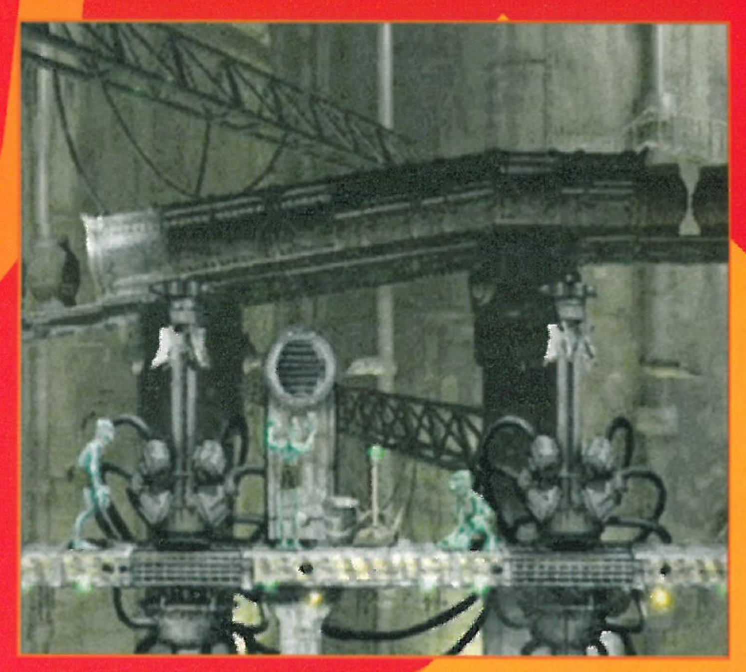
Cruza la puerta de Zulag 1 y seguirá una secuencia que te conduce a Zulag 2. Hay una puerta cerrada que bloquea la entrada hasta que el juego esté más avanzado. Por lo tanto, de momento no te servirá de nada. Vuelve a Zulag 1 y entra por la puerta que antes dejaste atrás. Cuando estés en el fondo, gira a la derecha. Un campo eléctrico bloquea esta ruta, así que guárdalo en tu mente y sigue hacia la izquierda. Hay un vigilante Slig patrullando por la cornisa así que corre hacia la izquierda impidiendo que baje y te dispare. No intentes poseer al Slig, ya que el ojo de seguridad te tomará.

En la máquina de granadas que hay en la siguiente sala, toma una bomba, sitúate delante de la máquina y pulsa Arriba. Para encima de la bomba y agáchate para recogerla. Sube a la plataforma de poleas y hasta arriba del todo.

Cuando estés arriba da un paso a la izquierda fuera de la plataforma de poleas y agáchate. Pulsa el Círculo para empezar un lanzamiento y después Izquierda en el D-pad para lanzar la bomba por encima de la cornisa y hacer estallar las minas que hay en la plataforma de abajo.

Cuando las explosiones hayan limpiado el suelo de minas, baja y luego déjate caer otra vez y corre porque el Slig que hay en la cornisa de delante se despierta enseguida. La escapada desde este punto es automática, así que puedes sentarte con tranquilidad y disfrutar de la secuencia.

Nota: si no has salvado a todos los Mudokons de este nivel, estarán muertos. Comprueba el estado de Mudokons para ver si están todos.

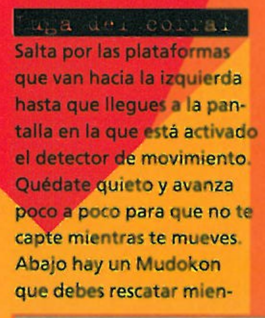


uga del corral

Salta por las plataformas que van hacia la izquierda hasta que llegues a la pantalla en la que está activado el detector de movimiento. Quédate quieto y avanza poco a poco para que no te capte mientras te mueves. Abajo hay un Mudokon que debes rescatar mientras cruzas. Ahora estás en los corrales Scrab. Salta sobre el primer y segundo foso. El segundo es un poco más ancho, pero te agarrarás al borde de la izquierda y podrás incorporarte y seguir hacia la izquierda. En el corral Scrab más grande te encontrarás con un gran problema entre manos. No puedes cruzarlo de un salto, y dejarte caer. Intentar correr y luego volver a subir no es buena idea. Lo que debes hacer es esperar en el centro de la plataforma de la derecha. Cuando el Scrab se mueva hacia la derecha y esté a medio camino de la pantalla corre y salta hacia la izquierda en el corral y luego, mientras sigues corriendo, salta hacia arriba y hacia la izquierda para asirte al borde y trepar arriba. Necesitarás varios intentos, pero no te desanimes que al final lo conseguirás.

En la siguiente pantalla verás un enjambre de lucecitas. Son luciérnagas. Mantén pulsados los botones de canto y formarán un mensaje muy útil. ESTAS LUCES TE GUIARÁN, así que ve haciéndote a la idea.

Salta sobre el hueco siguiente y encontrarás más luciérnagas. Esta vez el mensaje es DESLÍZATE DENTRO Y FUERA DE LAS SOMBRAS. Esto es de vital importancia. En la pantalla en la que hay un Slig dormido a la izquierda, baja por el hueco y agárrate al borde izquierdo, pero no trepes todavía. En ese momento el Slig estará arriba por esa zona. Cuando desaparezca por la parte izquierda de la pantalla, sube y camina sigilosamente a la izquierda hasta que estés delante del gran pedrusco. ¿Puedes verte a ti mismo en las sombras? ¿No? El Slig tampoco, siempre y cuando te estés quietecito. Cuando el Slig vuelva a entrar y tras pasarte vaya hacia la derecha, sal con













sigilo por la parte izquierda de la pantalla.

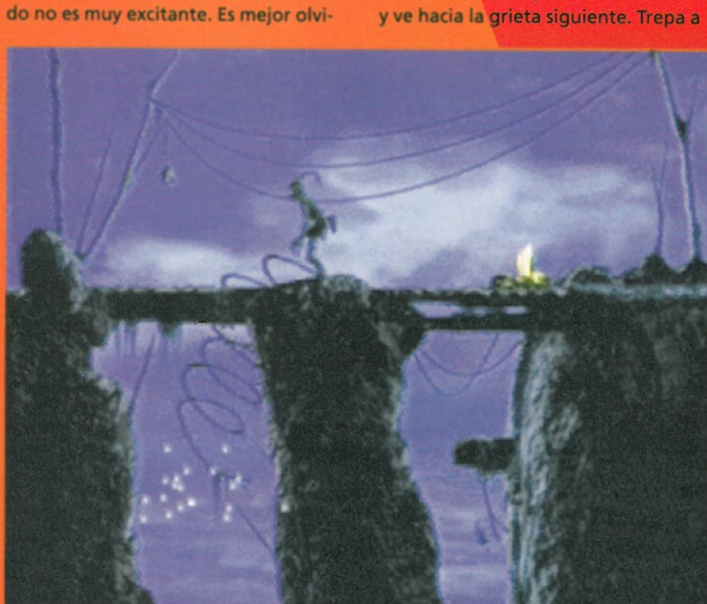
Más adelante verás a dos vigilantes Slig que entran y salen de la pantalla por puntos diferentes. Anota en tu mente la disposición de las rocas y luego, cuando los vigilantes estén lejos o fuera de la pantalla, ve con sigilo hasta la siguiente sombra disponible. Si sólo hay una roca disponible, agáchate y quédate quieto. Cuélgate desde la siguiente cornisa y déjate caer. Abajo hay una UXB inerte.

Puedes enfrentarte a este tramo de dos formas. Prueba las dos para ver cuál te va mejor. Posiblemente el segundo sea más sencillo, pero se supone que el primero es el que, en teoría, debe seguirse. Déjate caer y ve en cuclillas hasta quedar al lado de la UXB. Golpéala con suavidad para activarla. Ve a la izquierda hasta la pantalla siguiente y verás a dos Sligs. Lo que debes hacer es desplazarte un poco hacia la izquierda de la roca para molestar a los Sligs y luego correr hasta la otra pantalla para hacer que uno de los Sligs te siga y muerda el cebo. Salta la bomba activada y luego salta y trepa hasta la cornisa. Teóricamente, el Slig te seguirá y morirá al tocar la bomba. Después, ve a la izquierda hasta la otra pantalla y escóndete en las sombras. Entonces puedes escabullirte del otro Slig en el momento apropiado y trepar a la cornisa de la izquierda. Este método no es muy excitante. Es mejor olvidarte de la UXB. Entra en la pantalla de la izquierda, haz que el Slig pique como antes pero en cuanto aparezcas en la pantalla derecha escóndete en las sombras. Cuando el Slig pase hacia tu derecha, agáchate y rueda rápidamente hacia la izquierda hasta la pantalla siguiente parando en la cornisa para trepar. De esta manera el segundo Slig queda desconcertado y puedes huir. Extraño pero muy efectivo.

Ve hacia la izquierda y cruza las puertas. Activa las luciérnagas para leer el mensaje RESCATA ALMAS PERDIDAS. Salta sobre la siguiente grieta evitando a los murciélagos. Pasa escabulléndote del Slig vigilante, salta hasta la cornisa siguiente y baja a la grieta para encontrar más luciérnagas. El mensaje será PUEDES SUBIR CUANDO VEAS ESCOMBROS QUE CAEN. Quiere decir que a veces no puedes ver una salida, pero los escombros que caen indican dónde hay una cornisa arriba en la pantalla siguiente.

Déjate caer abajo y toma una piedra del saco de rocas. Rueda por el túnel hacia la izquierda (con el botón X pulsado). Lanza una piedra a la mina de tierra que hay al lado del Slig dormido para hacer que explote. Escóndete en las sombras para poder pasar sin ser visto por el Slig siguiente. En la cornisa que viene a continuación cruza arrastrándote. Las luciérnagas dirán CASI EN CASA. Déjate caer al otro lado y ve hacia la grieta siguiente. Trepa a la cornisa y salta por encima de la mina de tierra. Las luciérnagas forman el mensaje SLOG HACE BOOM y te ofrecen así una pista de lo que te vas a encontrar y lo que debes hacer. Tras encontrar al Slog, vuelve corriendo a la mina de tierra y salta por encima. El Slog pasará por encima y explotará. Sube a la cornisa de nuevo y ve a la izquierda. Cuando te encuentres con otro Slog deja que te persiga. Salta a la cornisa que sobresale en lo alto de la pantalla a la izquierda donde se encontraba el primer Slog y trepa. Cuando el Slog esté bajo la cornisa salta abajo y corre hacia la izquierda. Cuando llegues a la mina de tierra salta por encima y el Slog hará ¡*boom*!

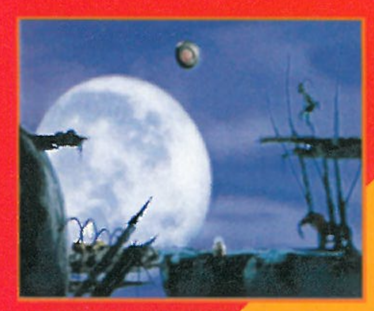
En el saliente rocoso que hay sobre esta zona verás un tercer Slog dormido delante de una hilera de minas. Ponte cerca de las minas desde abajo y lanza una piedra arriba hacia la izquierda para hacer que exploten y, de paso, te











deshaces del Slog. Cuando el camino esté libre de minas, sube y ve a la izquierda. Las luciérnagas te dirán VIGILA TUS PASOS. Desde aquí, baja y aparecerá una secuencia en la que te verás a ti mismo perdiendo el paso y cayendo, una escena que te conduce a la siguiente parte de tu aventura. Es hora de continuar.

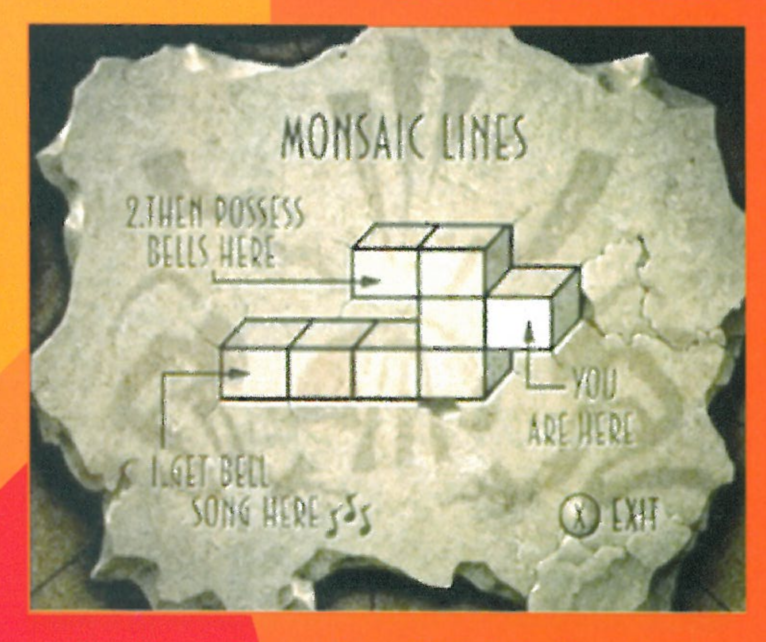
Despertar de Monsaic

Dentro del bosque, salta a través del área de la avalancha cronometrando las precipitaciones de rocas. Aparecerá un nativo con una honda. ¿Te aprendiste todo el menú de opciones antes de empezar la partida? Espero que sí, porque con este tipo, y con muchos otros, debes copiar sus silbidos y sonidos para conseguir que te deje pasar.

Baja por la siguiente cornisa e irás a parar a un árbol. Debajo hay un Slig patrullando. Poséelo y utilízalo para disparar al otro Slig. Cuando ya lo hayas usado acaba con él de la forma habitual. Ahora vuelves a ser Abe, así que cruza la puerta y sigue el camino hasta la cueva que hay después. Antes de llegar, explora los dos pozos que expiran aire y hojas. Son un medio de transporte excelente en las pantallas de Monsaic. Entra en la cueva y sal por el otro lado del árbol. Baja, cruza la zona y trepa a la cornisa. Cuando encuentres una plataforma de poleas un poco más lejos, móntate y sube. Camina hacia la izquierda y mantén otra conversación con el vigilante Mudokon nativo (de aquí en adelante será mejor que escribas su secuencia para memorizarla). Cuando desaparezca, salta y trepa por la cornisa. Acciona la palanca para activar el pozo que hay delante y luego salta hasta él. Otro vigilante Mudokon silba una clave. Imítalo y entra en la cueva que tiene detrás. Sigue avanzando hasta dar con un pozo y salta dentro.

Te hará volar hasta el otro extremo de la cueva. Ve hacia la izquierda, activa el círculo de pájaros y crúzalo de un salto. Baja por la plataforma de poleas. Al final rueda hacia la izquierda para pasar por la zona baja. Pasarás a un Mudokon cantarín. Después debes pasar corriendo por la zona de las abejas que están en una colmena cercana y que te perseguirán. Sigue corriendo hasta la cornisa siguiente que hay a la izquierda de la pantalla, salta y trepa (el Mudokon cantarín te hará un gran favor y distraerá a las abejas). Una vez en la cornisa, toca la Piedra de la canción para recibir la canción de la campana. Ve de vuelta hacia la derecha hasta dar con la plataforma de poleas y sube en ella. Dirígete a la izquierda hasta dar con las campanas. Canta para tenerlas a tu merced.

Trepa a la cornisa que hay bajo las campanas y pasa por la puerta abierta. Sigue el túnel y luego imita los silbidos del Mudokon del bosque para llegar a un pasadizo. Acciona la palanca que encierra luciérnagas para hacer que el fuego fantasma arda. Camina hacia la derecha y encontrarás más luciérnagas. Cuando cantes dirán SALTO DE FE. Salta a ciegas a la derecha y aterrizarás sano y salvo. Salta sobre la grieta hasta llegar a la puerta. Entra y camina hasta la grieta siguiente. Aquí hay dos pozos, cada uno con un nombre: Paramonia y Scrabania. Ve a la derecha hasta llegar a la pantalla siguiente y acciona la palanca para activar los pozos. Vuelve atrás por la izquierda y haz tu elección. A estas alturas puedes elegir la que quieras. Empezaremos con la de la izquierda, Paramonia.



Paramonia

Desde el principio, dirígete a la derecha y utiliza la piedra para saber cosas sobre las criaturas Elum, como por ejemplo, cómo montarlas. Camina sigilosamente hacia la derecha hasta llegar a la siguiente pantalla. Activa la bomba que hay al lado del Slig durmiente y trepa rápidamente a la plataforma para escapar de la explosión. Toma una piedra de la bolsa, vuelve a bajar y ve a la derecha. Tira una piedra a la mina para que explote y acciona la palanca. Vuelve por la izquierda, toma más piedras y utiliza el pozo que ahora está en activo. Te enviará a la parte más alta de la pantalla, y allí podrás llamar al Elum. Baja y trepa a la espalda de Elum. Ve a la derecha, corre y salta desde el borde para salvar el hueco. Imita los sonidos del Mudokon y hará que baje una plataforma de poleas para ti. Dile a Elum que espere y sube a la plataforma.

Pasa a la pantalla siguiente, da un paso a la derecha y agáchate. Lanza una piedra para hacer explotar la mina y matar al Slig. Vuelve a tomar al Elum y utiliza el ascensor. Cuando estés arriba verás que hay un panal del que gotea miel y Elum empezará a comer. Lanza una piedra al enjambre para solventar el problema. Ve a la derecha y verás que debes enfrentarte a un gran salto. También hay una bomba, así que antes de saltar será mejor que la desactives. A la derecha, al fondo, hay un Slig. Corre y salta el hueco sobre el Elum y sigue corriendo para evitar al vigilante. En la pantalla siguiente debes subir a las plataformas, así que despídete del Elum y tira para arriba.

Llegarás a una pantalla en la que hay una palanca flanqueada por dos







minas. Trepa al pozo de la izquierda y salta dentro. Cuando caigas, posee al Slig, ve a la izquierda, déjate caer y dispara al Slig vigilante. Vuelve a ir a la izquierda hasta caer en la palanca y mata al vigilante que has poseído pisando encima de una mina. Ahora conduce a Abe de vuelta a la palanca y actívala para que aparezca una plataforma de poleas. Vuelve a por Elum y sube en la plataforma hasta lo más alto. Pasa el enjambre (si no montas a Elum las abejas irán a por él y no a por ti). Ve a la izquierda sobre Elum y salta los huecos hasta que llegues a un timbre. Actívalo y sigue hasta que llegues a una pantalla en la que hay una palanca, un pozo y una piedra. Utiliza la piedra para conseguir una clave, acciona la palanca y salta dentro del pozo. Acciona el timbre siguiente para activar otro pozo que hay debajo. Salta dentro y saldrás disparado hasta arriba. Sube a la plataforma de poleas y utilízala. Cuando des con el Mudokon, dale la clave que aprendiste de la piedra y te conseguirá otra plataforma de poleas. Baja en ella y posee al Slig que hay abajo. Conduce al vigilante hacia la izquierda y utilízalo para disparar a los otros Sligs. Después hazlo explotar. Cuando vuelvas a ser Abe, ve a la izquierda. Trepa por las cornisas y llegarás a una piedra que puedes utilizar. Es hora de volver a montar a tu viejo amigo Elum. Salta la grieta siguiente y en la próxima pantalla verás a un vigilante abajo. Poséelo y dirígete a la siguiente pantalla para disparar a otro Slig. Mata al Slig que has poseído con una mina. Cuando vuelvas a ser Abe ve a la derecha y verás un pozo. Salta dentro y saldrás despedido a otra pantalla. Aquí tienes una puerta que debes cruzar para salir del nivel.

El templo

Ve a la derecha y verás un pozo. Vuelve a ir a la derecha y haz que el Slig te siga de vuelta por la izquierda. Entra con rapidez en el pozo y aparecerás en la parte de atrás. Ahora puedes poseer al Slig vigilante. Ve a la derecha hasta la pantalla en la que hay un Slog y una plataforma de poleas. Mata al Slog y haz volar por los aires al Slig poseído. Vuelve a ser Abe y utiliza la plataforma de poleas para bajar. En las luces no cantes. Te avisan del peligro de un murciélago, pero al hacerlo lo que consiguen es que el murciélago te alcance. En la pantalla de la palanca hay un Slig vigilante. Cuando esté casi a la derecha de la pantalla acciona la palanca para que le caiga una roca encima. Ahora pasarás a una pantalla en la que aparecen seis puertas. Primero lee la piedra para conseguir algunas indicaciones de gran ayuda. Después debes cruzar todas las puertas una por una (empezando por la de arriba a la izquierda) y resolver los desafíos que hay detrás para encender todas las antorchas. Cruza la primera puerta.

Puerta uno

Cuando aparezcas tras cruzar la puerta te encuentras con un Paramite. Olvídate de él, salta y trepa a la plataforma. Ve a la izquierda. En la pantalla siguiente hay un Paramite en la parte inferior. Salta a la izquierda y luego vuelve a la derecha inmediatamente para que el Paramite pique el cebo y te siga. Salta abajo y acciona la palanca. Sube en la plataforma de poleas.

En la pantalla siguiente canta cuando llegues a las luces para conseguir información útil sobre cómo deshacerte de las bombas. Sube hasta lo más alto con la plataforma de poleas y luego sube a la pantalla siguiente (donde veas los escombros que caen). Toma un pedazo de carne de la bolsa. Vuelve a la pantalla de la palanca y el Paramite. Lanza la carne para mantener ocupado al Paramite y utiliza la piedra para conseguir una clave. Toma el ascensor para ir a la pantalla del pozo y el Mudokon que está al fondo en un ascensor. Dale la clave y a cambio él te dará las marcas, un movimiento que te permite hacer explotar las bombas desde lejos. Vuela las bombas de la estancia en la que hay una palanca con cerradura de piedra y utiliza la palanca. Consigue otra vez la habilidad de las marcas y ve de vuelta a la estancia de la fila de minas. Vuélalas todas. Sube y activa la palanca de la derecha. Vuelve a la pantalla del pozo (ahora está activado) y salta dentro. Cuando aterrices corre y salta a la izquierda para llegar a la salida.

Puerta dos

Déjate caer y ve a la izquierda. Haz que el Slig te siga de vuelta a la pantalla de la derecha y sube a la cornisa. Posee al vigilante. Ve a la izquierda y mata al siguiente Slig. Después vuela al Slig que has poseído. Vuelve a ser Abe y recoge una piedra de la bolsa. Ve a la izquierda y verás tres saltos con rocas colgantes encima. No intentes saltar. Lo que debes hacer es rodar a la izquierda y agarrarte a la cornisa siguiente. En la pantalla que viene a continuación deslízate hasta estar sobre la mina y actívala antes de correr de vuelta a la derecha. Así harás que el Slog muerda el anzuelo y explote sobre la mina. Acciona la palanca para encender la antorcha. Vuelve a la pantalla de las campanas. Vuela la mina con una piedra y luego canta a las campanas antes de salir del sector. Buen trabajo.

Puerta tres

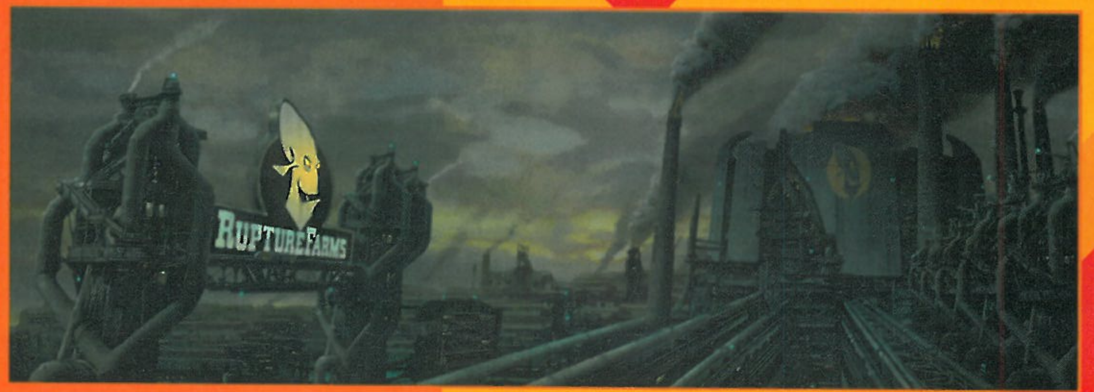
Ten cuidado con las manchas oscuras del suelo, ya que al pisarlas caerán piedras del cielo. Esto es ideal para aplastar a los Paramites que te persiguen. Ve a la izquierda y deshazte del Paramite antes de utilizar la piedra. Ve a la derecha matando a todos los Paramites que te salgan al paso con las rocas y cuando estén todos muertos, sube para accionar la palanca. Así se encenderá la antorcha. Vuelve a la estancia de las campanas y canta antes de salir del sector.

Puerta cuatro

Ve a la derecha y aparecerás en otra pantalla con saltos complicados y rocas colgantes. Rueda y agárrate como antes. En la pantalla siguiente agáchate al lado de la primera mina y desactívala cuando esté verde. Ahora ve a la izquierda, corre y salta sobre la segunda mina para agarrarte y trepar a la cornisa. Sube a la siguiente pantalla y desactiva las tres minas. Acciona la palanca y deslízate dentro de la estancia de la izquierda. Acciona el timbre. El Slog te perseguirá así que corre a la derecha para caer desde la plataforma y agarrarte a la cornisa siguiente. Vuelve a la primera pantalla y sal.

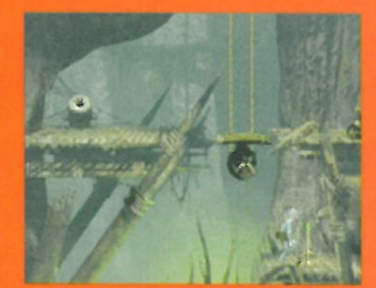


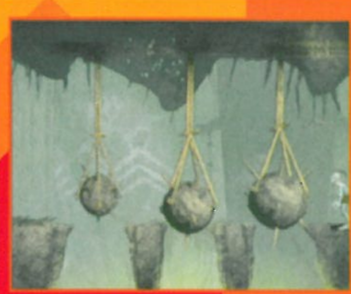














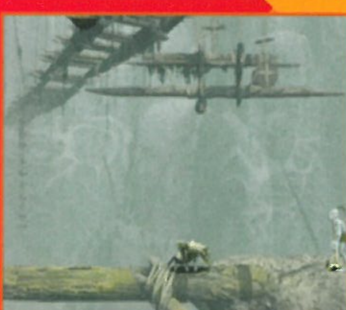


Puerta cinco

Trepa y toma algo de carne de la bolsa. Sigue subiendo y cuando estés arriba ve a la izquierda. Tira la carne y cuando el Paramite esté comiendo, acciona la palanca para aplastarlo. Ve a la izquierda y darás con otro Paramite con el que debes acabar de la misma forma. Vuelve a la derecha y haz que el siguiente Paramite te siga hasta la estancia de la palanca. Mátalo también. Vuelve a la derecha y tira algo de carne para otro Paramite. Pon en movimiento la roca enorme, corre a la izquierda y trepa a la plataforma para que no te aplaste. Rueda a la derecha y activa el portal para llegar a la sala secreta de empaquetado Paramite.

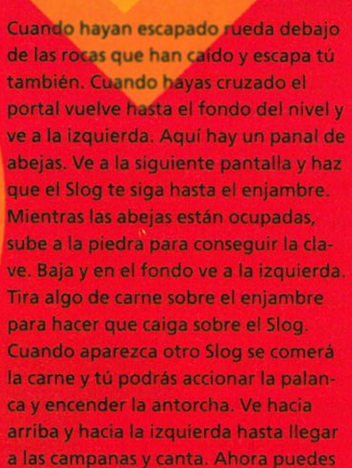
Ve a la derecha y pulsa X para rodar por el túnel a la derecha. Salta y trepa para evitar al Paramite. Habla con el Mudokon. Ordénale que te siga. Tira carne para los Paramites y después ve a la siguiente pantalla. Repite el proceso con los demás Mudokons y luego deja que escapen por el portal. Cuando hayan escapado rueda debajo de las rocas que han caído y escapa tú también. Cuando hayas cruzado el portal vuelve hasta el fondo del nivel y ve a la izquierda. Aquí hay un panal de abejas. Ve a la siguiente pantalla y haz que el Slog te siga hasta el enjambre. Mientras las abejas están ocupadas, sube a la piedra para conseguir la clave. Baja y en el fondo ve a la izquierda. Tira algo de carne sobre el enjambre para hacer que caiga sobre el Slog. Cuando aparezca otro Slog se comerá la carne y tú podrás accionar la palanca y encender la antorcha. Ve hacia arriba y hacia la izquierda hasta llegar a las campanas y canta. Ahora puedes salir de este sector.





Puerta seis

Sigue al Paramite por la izquierda hasta que llegues a la pantalla de la bolsa de carne. Sube hasta lo más alto y una vez allí sal por la izquierda. En la pantalla en la que hay una roca enorme acércate a la palanca. Cuando la roca empiece a rodar corre a la derecha y déjate caer. La roca aplasta al Slog y ahora puedes salir por debajo hacia la izquierda hasta dar con la pantalla de la piedra. Utilízala para conseguir la clave. Toma algo de carne y acciona la palanca que estaba cerca de la roca enorme. Salta en los pozos y llegarás a la palanca que enciende la antorcha. Acciónala y deshaz lo andado recogiendo más carne por el camino. Distrae a los Paramites del camino con la carne y al final trepa a la pantalla de las campanas y la salida. Canta a las campanas y sal del sector.





Nidos Paramonia

En la salida, sube a la plataforma de poleas. Cuando salgas salta inmediatamente a la cornisa de la izquierda. Salta sobre el hueco hacia la izquierda y corre a la izquierda. Debes ser rápido, ya que los Paramites te siguen. Cuando entres en la pantalla en la que los Paramites están abajo ten cuidado. Hay una trampilla secreta que se abre bajo tus pies por lo que debes estar preparado para saltar por encima y luego dejarte caer por la derecha. En la pantalla siguiente salta a la derecha para agarrarte a la cornisa y trepa. En la pantalla que viene después, agárrate a la cornisa para evitar a los Paramites y caerán fuera de la pantalla. Sube y en lo más alto hay una plataforma alta con un hueco estrecho a la izquierda. Un Paramite baja desde el techo así que rueda con rapidez por el hueco de la izquierda. En la pantalla siguiente salta sobre el hueco y luego salta de forma inmediata hacia arriba y a la izquierda para agarrarte a la cornisa de la izquierda antes de que te alcancen los Paramites. En la siguiente pantalla hay más huecos estrechos, así que rueda por debajo mientras corres. Cuando des con el siguiente Paramite, mantenlo alejado hasta que esté atrapado en una esquina. Después agárrate a la cornisa de arriba (la que tiene un pozo) para salir antes de que el Paramite sea un problema.

Salta dentro del pozo y en la siguiente pantalla toma un trozo de carne de la bolsa. Salta dentro del otro pozo de la pantalla y cuando salgas en la pantalla siguiente tira la carne para distraer a los Paramites y acceder a la salida.







Regreso a las Granjas hostiles.

La jornada empieza de nuevo en las Granjas hostiles, en la zona del corral. Lo primero que debes hacer es subir a los riscos y después avanzar con sigilo hasta pasar los detectores de movimiento. Corre hacia la derecha y un Slog te perseguirá. Salta sobre la primera cornisa que te encuentres y después vuelve a saltar hacia atrás sobre la cabeza del Slog y corre por el mismo camino que viniste. Cuando llegues a





la pantalla de los detectores de movimiento, acciónalos deliberadamente y déjate caer en la pantalla de abajo. Espera a que tenga lugar la explosión y vuelve a subir para ver que la mina flotante ha acabado con el Slog. Vuelve a ir por la derecha, trepa a la primera cornisa que encuentres y, esta vez, sigue andando hasta la pantalla siguiente. Burla los detectores de movimiento y acciona la palanca para desactivar el rayo eléctrico de abajo. Ve a la izquierda, déjate caer y camina a la derecha. Ahora debes tomar piedras del saco oscilante. Lanza algunas a la mina flotante para hacerla estallar. Ve por el camino superior hacia la derecha hasta que llegues a una pantalla en la que hay cuatro minas flotantes zumbando. Hazlas explotar lanzando rocas. Corre a través de la pantalla siguiente y, cuando llegues a la que viene después, crúzala rodando hasta que llegues a un tramo en el que hay un Slog al otro lado de la cornisa. Trepa y corre hasta salir de la cornisa, cruzando unas cuantas pantallas hasta llegar a un portal. Canta para abrirlo y después, situándote a un paso del borde, tira una piedra pulsando Abajo en el D-pad. Con esta acción deberían explotar las minas suficientes como para que puedas saltar a través del portal.

Ahora ejecuta un salto a pies juntos desde el borde de la plataforma. Desactiva la bomba. Sin moverte, corre y salta hasta la cornisa sin preocuparte de si se activan los detectores de movimiento. Saldrá un Slig a investigar. Cuélgate de la cornisa cuando salte abajo, luego incorpórate y espera a que haga explotar las minas liberando así la palanca. Acciónala para desactivar la electricidad y luego haz un salto en carrera para llegar al nivel superior de la derecha. En la pantalla siguiente, canta para despertar al Slog que tienes debajo. Después corre a la izquierda, salta al suelo y vuelve a subir a la cornisa izquierda de la pantalla anterior. El Slog te seguirá y hará explotar una mina. Esto significa que puedes tomar el camino inferior de la derecha, dejarte caer y cantar para abrir el portal. Es el momento justo de volver a entrar en las Granjas hostiles.

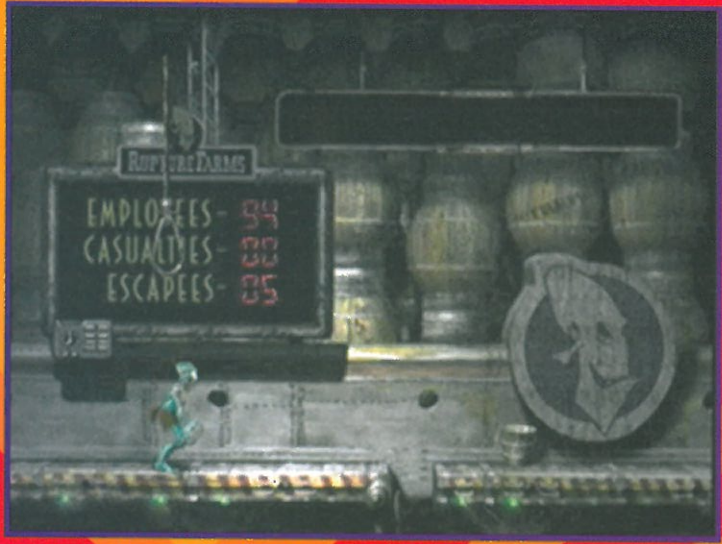


Rescate en Zulag 1

Ordena a tu amigo Mudokon que te siga hasta la pantalla siguiente. Canta para liberarlos y de paso desactiva la electricidad que bloquea tu camino. Vuelve hacia la izquierda y podrás recoger algunas granadas. Sitúate un paso a la izquierda de la plataforma en la que hay un Slig y lanza una granada a la izquierda para hacer explo-



tar la mina flotante. Desactiva la electricidad y continúa. Sal por la puerta y corre a la izquierda atravesando tres pantallas. Salta sobre la cornisa y camina hacia la izquierda. Canta, salva al Mudokon y vuelve a la pantalla anterior. Posee al Slig y haz que camine



hacia la derecha. Puedes ordenar al Slog que venga (L1+ Cuadrado) y luego conducirlo al extremo izquierdo de la pantalla para ordenarle que ataque (L1 + X). De este modo hará volar unas cuantas minas en la pantalla siguiente. Con el control del Slig, dispara a sus colegas que vienen por la derecha y sigue tu camino. Pasarás a un Mudokon, matarás a otro Slig y deberás correr bajo dos sierras. Ahora tienes que matar a un montón de Slogs que van a por ti. Dispara en ráfagas cortas para mantenerlos a una distancia prudencial. Sigue avanzando y acciona la palanca para abrir la puerta y desactivar el rayo eléctrico. Así podrás entrar en una primera zona de Zulag 1. Acaba con el Slig y, ya como Abe, avanza dos pantallas hacia la izquierda. El Mudokon que hay en la parte de atrás de la pantalla te dará marcas con poderes. Ve a la derecha y utiliza esta arma mística para destruir las minas. Salva a este Mudokon y a otro que hay dos pantallas más allá. Ahora vuelve a la pantalla en la que conseguiste las marcas. La barrera de la parte derecha de la pantalla ahora está desactivada. Sigue por la izquierda durante unas cuantas pantallas y utiliza las marcas para volar al Slig y las bombas que tiene al lado. De momento, sal del hueco y dirígete a la izquierda hacia la plataforma superior. Canta para matar al Slig y haz que el Mudokon se aleje de la mina antes de hacerla explotar. Ordénale que te siga hasta el hueco, déjate caer y acciona la palanca para cerrar la trampilla. Ordena al Mudokon que siga y canta para liberarlo. Al hacerlo te dará el poder que te permite un nuevo ataque cantado excelente. Trepa fuera del hueco y sube a la cornisa superior. Utiliza tu nuevo poder para matar a los tres Sligs que se acercan y dirígete a la derecha. Salta sobre el primer hueco y cuélgate. Salta las dos siguientes bombas y el otro hueco y sigue adelante. Por la izquierda aparecerá un Slig. Corre e impúlsate hasta la plataforma superior. Después acciona la palanca cuando el Slig esté mirando hacia la izquierda en la trampilla. Debería matarse, pero para asegurarte lo mejor será que esperes hasta escuchar el golpe. Haz que el Mudokon baje al hueco y síguelo.

Ahora estarás en una zona secreta. Debes avanzar un paso inmediatamente dentro de las sombras. Espera hasta que los Sligs te den la espalda y salta dentro de las sombras que hay dentro de la plataforma inferior. Deslízate hasta el borde y déjate caer en una máquina *boom* cuando el Slig no mire. Recoge una granada y trepa. Escabúllete dentro de la zona oscura. Agáchate y envíale una granada rodando al Slig. Posee al otro Slig y vuelve a la máquina *boom*. Sal corriendo de la cornisa para evitar la mina. Ordena a los Mudokons que bajen y disparen a los dos Sligs. Haz explotar al que estás controlando y, ya como Abe, baja al mismo lugar. Conduce al Mudokon del medio a una sombra a salvo, destruye la mina con una granada y libera a estos Mudokons. Canta para abrir el portal y crúzalo. Ahora sigue hacia la izquierda, posee a un Slig, dispara al otro Slig (procura no darle al Mudokon), sigue avanzando y dispara a dos Sligs más. Destruye al que estás controlando y salva a los dos Mudokons antes de cruzar la puerta. Ahora sube en el ascensor, corre hacia la izquierda y te perseguirá un Slog. Salta hasta la





cornisa. Posee al Slig que entra y utilízalo para disparar al Slog. Entra en la pantalla siguiente. Grita ¡cuidado! para que los Mudokons se agachen y mata a los dos Sligs. Acaba con el que estás usando y, cuando seas Abe otra vez, salta hacia el camino de abajo. Posee al Slig y ve a la izquierda, disparando al Slig que te salga al paso. Canta para destruirlo y dirígete a la derecha hacia la pantalla del timbre. Acciónalo y corre hacia la trampilla abierta. Recoge una granada, agáchate y lánzala desde el borde de la plataforma. La explosión matará a un Slig. Posee al otro y salta abajo. Grita ¡cuidado! y mata al Slig de la derecha antes de acabar con el otro. El último Slig te ahorrará la molestia de tener que destruir al malo que estás controlando. De vuelta al cuerpo de Abe, baja y haz que el Mudokon te siga para que puedas liberarlo. Ahora vuelve a subir y ve a la izquierda hasta la estancia R2P1 5C04 (pulsa pausa para que aparezca tu localización actual). Baja hasta situarte detrás de la barrera para descubrir otra área secreta. Primero, posee al Slig y ve al nivel inferior. Dispara al Slig de la izquierda antes de que te cosan a tiros. Ahora toma algunas granadas y échalas abajo para matar a los cuatro Sligs nuevos. Déjate caer abajo, canta y libera al Mudokon. Vuelve a subir y dirígete a R2P1 5C03 para descubrir otra área secreta. Desciende hasta estar detrás de la barrera y verás que compartes cornisa con un Slig. Corre y salta abajo y empieza a cantar. Él correrá abajo. Para de cantar y haz un salto en carrera para subir a la plataforma superior. Puedes poseer al Slig y bajar a la pantalla siguiente. Dispara a los Sligs del nivel superior y acaba también con el que has poseído. Baja y acciona la palanca para desconectar la electricidad. Destruye a tu huésped y libera a los dos Mudokons.

Vuelve hasta el punto R2P1 5C03 por el que entraste a esta zona secreta. Ve hacia la izquierda y utiliza las puertas para pasar dos pantallas hacia la izquierda. Olvídate de la cancela y libera a los tres Mudokons antes de bajar a otra zona secreta que hay tras una barrera. Lo primero que debes hacer es poseer al Slig. Sigue al Slog y ordénale que pase al ataque. Embestirá con fiereza al Slig de abajo. Dispárale y luego canta para acabar con el que dominas. Conduce a tus amigos Mudokons a la libertad. Vuelve a subir hasta el punto R2P1 5C01 y pasa por la cancela. Vuelve por la puerta salvando a todos los Mudokons que encuentres a tu paso. Cuando hayas acabado sal por la misma puerta y prepárate para entrar en Zulag 2.

Rescate en Zulag 2



Deslízate a la izquierda y salta sobre la plataforma. Posee al Slig y camina hacia la izquierda. Habla para desactivar el rayo de seguridad y aparecerá otro Slig. Dispárale y acaba después con el que estás controlando. Sube con el ascensor hasta llegar a una pantalla en la que hay tres puertas abiertas.

Puerta 1



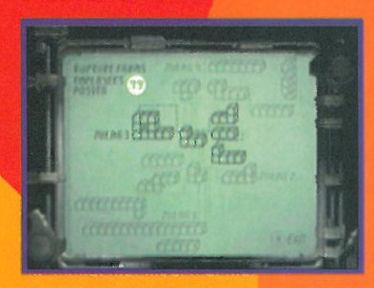
Sal por la puerta que hay en la parte superior izquierda, ve a la derecha durante unas cuantas pantallas y salta hasta la plataforma elevada. Encara la izquierda, acciona la palanca y empieza a correr. Debería caer un Slig (si no, canta durante un segundo). Cuando aparezca, salta, poséelo y dirígete a la izquierda. Di la clave al panel de seguridad de voz y dispara al Slig que aparezca. Destruye a tu Slig aprovechando la ocasión. Rescata a los tres Mudokons que hay cerca para conseguir el poder anterior y sube en el ascensor. Ahora acciona la palanca para abrir el cierre de seguridad y dirígete a la derecha. Utiliza tu poder para destruir a un Slig y a las minas y después posee al Slig que pulula por la pantalla. Ve a la derecha. Grita a los Mudokons que se agachen, dispara al Slig y canta para destruir al que estás controlando. Rescata a los Mudokons y vuelve a la puerta de entrada para completar el nivel.

Puerta 2



Ésta es la puerta del medio en la pantalla R2PO KO3. Crúzala y empieza a correr a la derecha. Salta con rapidez sobre la cornisa de la estancia siguiente y posee al Slig. Utilízalo para llamar al Slog y luego id juntos hasta la pantalla siguiente. Encárgate del Slig que hay en el otro lado de la barrera diciéndole a tu Slog que ataque (L1 + X). Grita «¡aquí, chico!» y premia su lealtad disparándole. Haz explotar al Slig que has poseído. Dirígete a esa misma pantalla pero como Abe rodando bajo la barrera. Toma tres granadas y sigue hasta la pantalla siguiente. Despierta al Slig, sal corriendo de la pantalla y sigue recto hasta atravesar dos pantallas. Sube a la plataforma y sigue hasta la pantalla siguiente para poseer al Slig. Ve a la derecha, mata a los Slogs y utiliza al Slig para accionar la palanca antes de matarlo. Salva a los dos Mudokons que encuentres y sal por la puerta para acabar esta parte.

Puerta 3



Ésta es la puerta de la derecha. Camina hacia la derecha, salta sobre las minas y escúrrete hasta pasar al Slig. Salta sobre la plataforma y despierta al Slig. Ponte a la derecha de la palanca mirando hacia la izquierda. Lanza una granada abajo y acciona la palanca para que caiga sobre el Slig. Ahora acciona la palanca que hay en el camino inferior y haz que suba el ascensor. Salta a la plataforma más alta y utiliza una granada para matar al Slig. Acciona la palanca para conseguir que el Mudokon de la pantalla anterior



te siga por la ruta inferior. Destruye las minas con una granada si hace falta y después vuelve al principio del nivel para accionar otra palanca. Ahora podrás cruzar la puerta que te conduce a Zulag 3...

Rescate en Zulag 3

Deslízate a la izquierda, despierta al Slog y corre de vuelta por la derecha. Salta sobre la segunda plataforma y posee al Slig. Camina hacia la derecha. Lleva al Slog hacia el Slig, dispara al Slog y acaba con tu huésped. Vuelve al nivel inferior, rueda bajo la barrera y activa la palanca para desactivar el rayo de pantalla siguiente. Sube en el ascensor hasta una pantalla en la que hay tres puertas.

Puerta 1



Empieza por la puerta de la izquierda. Salta el hueco de la derecha y entra con sigilo en la pantalla siguiente. Consigue granadas pulsando con rapidez el botón y saltando sobre la plataforma. Cuando el Slig salga de la pantalla baja y toma la granada. En la senda superior ve a la derecha hasta la pantalla siguiente. Cuando des el primer paso dentro de la pantalla, aguanta una granada durante unos tres segundos y lánzasela a la esfera. Posee al Slig. Acciona la palanca y ve a la izquierda para



disparar al otro Slig. Destruye al que estás controlando. En el camino inferior vuelve a la pantalla anterior, baja al camino de abajo y desciende. Haz un salto en carrera salvando el hueco, evita la carne que cae y vuelve a ejecutar otro salto en carrera. Baja otra vez y sigue a la derecha. Posee a los Sligs y mátalos. Ve a la izquierda. Salta sobre el hueco y quédate al lado de la palanca. Acciónala y ejecuta un salto en carrera sobre el hueco cuando un Slig baje en el ascensor. Sube a la plataforma y canta para volar al Slig en cuanto puedas. Ahora debes encontrar a los tres Mudokons que hay en este nivel y dirigirte hacia el ascensor. Sube en él y vuelve al punto en el que empezaste. Toma al otro Mudokon y ve al portal para rescatarlos a todos y conseguir así una dosis de poder. Acciona la palanca y vuelve al punto R2P07C05, en el que se produce una lluvia de carne. Dirígete a la pantalla siguiente, despeja el camino cantando y después rescata a dos Mudokons. Vuelve al principio del nivel y entra por la puerta superior derecha.

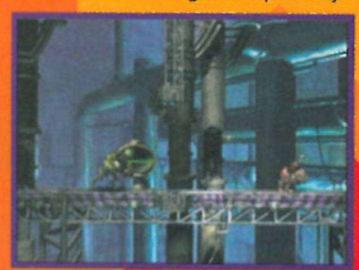
Puerta 2



Evita la mina y ejecuta un salto en carrera. Caerás en el camino inferior. Dirígete a la izquierda y acciona la palanca. Vuelve a situarte bajo la plataforma del medio y trepa a ella. Da un paso atrás y cuando creas que no es peligroso salta sobre el hueco. Deslízate hasta el borde, baja y salta sobre el hueco. Cuando el Slig te dé la espalda, corre a la derecha y prepárate para saltar de nuevo. Toma el camino superior y salta sobre el hueco de la derecha. Lanza una granada bajo la esfera y canta para alborotar al Slig. El Slig caerá de la cornisa. Ve a la izquierda y lanza una granada hacia arriba para matar al Slig durmiente. Acciona la palanca y ve a la derecha. Acciona la palanca y eleva el ascensor. Acciona la palanca y haz acopio de granadas. Vuelve al principio y haz estallar las minas. Salva a los Mudokons y habrás completado el nivel.

Puerta 3

Ésta es la puerta que queda más abajo a la derecha. Corre a la derecha y deslízate dentro de la sala siguiente. Sube a la cornisa, posee al Slig y dirígete a la izquierda. Haz que el Slig accione la palanca cuando los Sligs de arriba estén sobre la trampilla. Mata a todos los Sligs, incluso al que acabas de poseer. Vuelve al principio y lleva al Mudokon hasta la trampilla. Haz que descienda al nivel de abajo y libéralo. Cruza la puerta. Toma granadas y déjate caer. Posee a los Sligs y haz que uno accione la palanca. Dirígete a la derecha. Acaba con tantos Sligs como puedas y



llama al Slog de la pantalla siguiente para electrocutarlo. Di la clave y corre hacia la derecha. Mata al Slig y haz que explote el que habías poseído. Ya como Abe, rescata a los Mudokons y vuelve al principio para completar el nivel. Entra por la puerta final, tras la que te espera Zulag 4...

Rescate en Zulag 4



Sube y dirígete a la derecha. Olvídate de la máquina *boom* del camino inferior. Cruza la puerta y en la pantalla siguiente haz que el Slig te siga. Salta sobre la plataforma y poséelo. Ve a la pantalla siguiente, mata al Slig y baja con el ascensor. Mata a los Sligs y dirígete a la derecha. Dispara al Slig que te sale al paso y acaba con todos los que se te acerquen. Cae hasta el fondo del camino y fríe al otro Slig. Vuela al que posees. De vuelta al cuerpo de Abe, salta abajo, destruye al siguiente Slig que veas y dirígete a la derecha por el camino inferior. Lanza una granada para matar al Slig dormilón, rueda por la barrera, levanta y desconecta el rayo eléctrico. Rueda dentro de la sala siguiente y usa una granada para matar al Slig. Entra por la puerta en la perrera de los Sligs. Corre hasta que veas una estancia en la que hay dos Mudokons en una plataforma alta. Salta hacia ellos y sigue saltando hasta llegar a la máquina *boom*. Toma granadas y a un paso del borde lanza algunas abajo hasta que todos los Sligs estén hechos pedacitos. Vuelve por la izquierda a la senda de abajo, posee al Slig y sigue por la izquierda. Mata a los Slogs, acciona la palanca y mata al grupo de Slogs que pretende molestarte. Vuelve atrás por la puerta acompañado de tus tres amigos Mudokons y llegarás al principio de este nivel (punto R2P14CO2). Ahora estará abierta la puerta superior. Ve a la izquierda, deslízate hasta la cornisa y salta. Utiliza las sombras para caminar sin ser visto hasta la pantalla de la barrera. Escóndete detrás y llama a los Sligs para alborotarlos y coordinar sus movimientos. Cuando los Sligs se hayan ido, salta sobre la cornisa y corre dentro de las sombras hasta que el Slig haya pasado. Ahora corre por el camino de arriba. Puedes utilizar granadas para acabar con el Slig de abajo. Acciona la palanca para desactivar el rayo que hay al lado de la máquina *boom* que tienes debajo. Ahora entra por la puerta superior en la pantalla siguiente y dirígete a la derecha. Acciona la palanca con un Slig poseído y dispara a los Slogs que atacan. Ve a la izquierda, acciona la palanca y después destruye a tu Slig. Ahora Abe puede ir a la derecha y completar el nivel, aunque hay un camino secreto que te permite cerrar las Granjas hostiles. Debes saltar abajo hasta el nivel inferior y volver al punto R2P1 1C01. Rueda a la izquierda para recoger el poder de las marcas y utilízalo para destruir cada obstáculo que encuentres a medida que te diriges a la derecha. Pulsa el botón en el que pone «No tocar» para parar las cintas transportadoras que conducen a la muerte.

Ahora Abe tiene dos minutos para la secuencia final. Por lo tanto, entra corriendo por la puerta y corre a la izquierda, parando sólo cuando caigas del borde. Corre a la derecha y cuando hayas saltado el segundo hueco en el punto R4PO4CO4, trepa hasta situarte debajo del reloj y rueda hacia la izquierda. Déjate caer y acciona la palanca para desconectar el rayo. Ahora gira a la izquierda y salta. Por suerte, aterrizarás entre minas. Salta a la derecha y dirígete hacia la pantalla siguiente. Salta sobre las minas cuando la sierra vaya para arriba y luego vuelve a saltar antes de que la otra sierra baje. Sube y cuando la sierra caiga rueda por debajo. Espera y luego sigue rodando cuando caiga la segunda sierra. Rueda hasta la pantalla siguiente y acciona la palanca. Rueda de vuelta hacia atrás, debajo de la sierra, baja y salta hasta pasar las sierras. Calcula tu salto para hacerlo justo cuando la sierra de la derecha esté subiendo. Después haz una serie de saltos hasta llegar a la palanca de la derecha, acciónala y salta de vuelta, corriendo bajo las sierras hasta que bajes en un ascensor. En el fondo, tendrás que rodar, correr y saltar por tres pantallas en un tiempo muy ajustado. En el último tramo de carrera, rodaje y salto caerás del borde. Ve a la izquierda y desactiva las tres bombas para, acto seguido, rescatar al Mudokon. Así podrás gozar otra vez del poder anterior. Salta sobre la trampilla y cae en la sala de reuniones.

Sala de reuniones



Llegó la hora del juicio para nuestro amigo Abe, ya que el número total de Mudokons que haya salvado durante toda la partida se sumará en este momento. ¿Has rescatado suficientes? Si no has obtenido un mínimo de 50 de estos personajes verdes de ojos saltones... esto, la cosa no habrá ido muy bien. Sin embargo, si has liberado a 99, la recompensa será buenísima, ya que habrás salvado a un buen montón de coleguitas de acabar entre cuchillas afiladas. Si lo has conseguido, enhorabuena. ¿Por qué no lo celebras con una tapita de carne? Bueno, en este caso será mejor abstenerse.





Battle Arena TOSHINDEN 3

No hay tiempo que perder. Tenemos que meter todos y cada uno de los movimientos de *Toshinden 3* en las siguientes tres páginas.

CLAVES
A = Arriba
B = Abajo
D = Adelante
T = Atrás
CF = Cuchillada Floja
CA = Cuchillada Aguda
PF = Patada Floja
PA = Patada Aguda
PL = Patada Lateral

Movimientos normales:
D, D— Escapa
T, T— Escapa hacia atrás
D, (mantener) D— Corre
B, B— Paso lateral (fácil ejecución con los L1 o L2
D + L1 o L2— Voltereta hacia delante
Corre + L1 o L2— Escapada
CA + PA— Lanzamiento
CF + CA— Súper directa
o PF + PA T + CA + PA— En guardia
T + CA o PA— Contraataque (depende del personaje, alguno presenta las dos versiones)
CF + PF— Súper ataque
Select— Insulto (recarga las armas de algunos personajes)

Recuperación del Knockdown:
D, D— Voltereta hacia delante
T, T— Voltereta hacia atrás
L1 o L2 o B, B— Voltereta lateral

Recuperación espontánea:
CA— Ataque muro
PA— A salvo

Recuperación Juggle
PA— Voltereta en el aire

Eiji Shinjo
B, BD, D + CF o CA — Rekkuzan
D, B, BD + CF o CA — Hishouzan
T, B, BT + CF o CA — Mokuwari
D, BD, B, BT, T + CA — Lanzamiento sorpresa
D + CF — Codo
D, D + CA — Cuchillazo superior
BT + CA — Gancho
D, B, BD, D, B, BD + CA — Enjinshuraha
D, T, D + CA — HyakkiMoshuuKen (desesperación)

Combos
1. CF, PF, CF
2. CF, CF, CF, CF
3. CF, CF, CF, CA
4. CF, CF, CF, B + CF
5. CF, D + CF, CF, CF, B + CF
6. CF, D + CF, CF, CF, D + CF
7. CF, D + CF, CF, CF, D + CA
8. D + CF, CF, CF, CF
9. D + CF, CF, CF, CA
10. D + CF, CF, CF, B + CF

Kayin Amoh
B, BD, D + CF o CA — Cuchillazo Sonic
D, B, BD + CF o CA — Ascensión mortal
B, BT, T + PF o PA — Patada creciente
B, BT, T + PF o PA (aire) — Luna de Escocia
B, BD, D + PF o PA (aire) — Ryuuseikya-ku
D, BD, B, BT, T + CA — Lanzamiento sorpresa
BD + CA — Cuchillazo superior
Corre, T + PA — Ataque de hombro
D, BD, B, BT, T, BT, T, DT + PA — Salpicón Arcoiris
D, T, D + PA — Infierno total (desesperación)

Combos
1. CF, CF
2. CF, PF, PF
3. PF, PF, PF, PF
4. PF, PF, PF, CA
5. PF, PF, PF, PA
6. PF, PF, PF, B + CA

Bay Hou
B, BD, D + PF o PA — Garra taladradora
D, BD, B, BT, T + CF o CA — Don Pa Pa
D, BD, B, BT, T + CF o CA (aire) — Esfera mística de aire
T, BT, B, BD + CF o CA — Esfera mística (mantener pulsadas D/T para ajustar velocidad)
B, BT, T + CF o CA — Esfera mística de tierra
B, BT, T + PF o PA — Patada pagoda
T, BT, B, BD, D + PA — Salto al muro
D + CF — Cuchillazo garra
T, D + CF o CA — Ataque garra
D, T, D + CA — Asalto esfera mística (desesperación)

Combos
1. CF, CA
2. CF, PA
3. CF, CF
4. CF, PF
5. CF, PF, B + PF, PF
6. CF, CF, B + CF, CF
7. CF, CF, CF, CA
8. CF, CF, CF
9. CF, CF, CF, D + CA
10. B + CF, CF
11. B + PF, PF

Pungo Iron
B, BD, D + CF o CA — Daichi no Ikari
D, B, BD + PF o PA — Daichi no Mezame
D, B, BD + CF o CA — Club de giro
D, BD, B, BT, T + CF o CA — Levanta a golpes
B, BT, T + PF o PA — Ataque patada
T, D + PA — Sin nombre
BD + CA — Sin nombre
D, T, D + CA — Daichi Hyakusai (desesperación)

Combos
1. CF, CF, CA
2. CF, D + CA
3. B + CF, CF, CA
4. D + CF, CF, B + CA
5. PF, PF, PF, PF
6. B + PF, PF

Mondo
B, BD, D + CF o CA — Shipuu Tsuki
B, BT, T + CF o CA — Shipuu Gedon Tsuki
D, B, BD + CF o CA — Goriki Tenbu
T, B, BT + CF o CA — Shipuu Ten Tsuki
T, BT, B, BD, D + CF o CA — Goriki Fujin
B, BD, D + CF o CA — Goriki Raijin
D + PA — Doble patada
T, D + CA — Sin nombre
D, AD, A, AT, T, D, BD, B + PA — Carga
D, T, D + CA — Chouriki Daibusumetsu

Combos
1. CF, CA
2. CF, CF, CA
3. CF, CF, T + CA
4. CF, CF, B + CA
5. CF, CF, PF
6. B + CF, CF, D + PF
7. B + CF, CF, PF
8. PF, PF, PF
9. PF, D + PF
10. PF, PF, T + PF
11. PA, PA

Duke B Rambert
B, BD, D + CF o CA — Ciclón
D, B, BD + CF o CA — Gancho a espada
B, BT, T + CF o CA — Cruz del sur
B, BD, D + CF o CA (aire) — Aplastamiento timón
B, BD, D + PF o PA — Rosa dura
T, BT, B, BD, D + CF o CA — Ataúd
D, T, D + CA — Ciclón en llamas (desesperación)

Combos
1. PF, CF
2. PF, PF, PA
3. D + PF, PA
4. B + CF, CA
5. B + PF, PF, PF, CA
6. T + PA, B + CA
7. B + CA, T + PA

Ellis
B, BT, T + PF o PA — Tornado
D, B, BD + CF o CA — Fuego creciente
B, BT, T + CF o CA — Escudo estrella
D, B, BD + PF o PA — Danza aérea
B, BT, T + CF o CA (aire) — Zambullida aérea
B, BT, T + PF o PA (aire) — Aire creciente
D, BD, B, BT, T + PF — Estornudo (movimiento secreto)
BD + CA — Cuchillazo superior
B + CA — Golpe en tierra
D + PA — Patada divisoria
BD, B, BT, B, BD, T, D + CA — Polvo de estrellas
D, T, D + CA — Beso francés (desesperación)

Combos
1. CF, PF, PF
2. CF, CF, B + CA
3. CF, CF, D + CF
4. CF, CF, T + CF
5. CF, CF, CA, CA, D + CF
6. CF, CF, CA, CA, CA
7. CA, CA, CA
8. B + CF, CF, CF
9. B + CF, D + CF
10. B + CF, T + CF
11. PF, D + CF
12. PF, T + CF
13. PF, PF, CA
14. PF, PF, D + CF
15. PF, PF, CA, CA
16. B + PF, CF, CF, CF
17. B + PF, CF, B + CA
18. B + PF, D + CF
19. B + PF, CF, D + CF
20. PA, B + PA



Sofia
B, BT, T + CF o CA — Anillo del trueno
B, BT, T + CF o CA (aire) — Anillo del trueno aéreo
D, BD, B, BT, T + CF o CA — Revolución aurora
D, BD, B, BT, T + CF o CA (aire) — Revolución aurora aérea
B, BD, D + CF o CA — Serpiente de cascabel
T, BT, B, BD, D + PF o PA — Lluvia de amor
B + PA (saltando) — Sin nombre
D + CF — Sin nombre
BD + CA — Sin nombre
B + PF — Sin nombre
D + PA — Sin nombre
BD + PA — Sin nombre
D, BD, B, T, BT, T, D, T + CA — Salamandra
D, T, D + CA — Llámame reina (desesperación)







Combos
1. B + CA, CA
2. B + CA, T + CA
3. PF, PF, PF
4. PF, PF, B + PA
5. PF, PF, CA
6. PF, PF, CF
7. PA, PF

Tracy
T, B, BT + PF o PA — Premio gordo
D, BD, B, BT, T + CF o CA — Contra el hombro
T, B, BT + CF o CA — Gancho creciente
D, B, BD + PF o PA — Patada al vuelo
T, BT, B, BD, D + CF o CA — Electro sombra
D, B, BD + CF o CA — Gancho giratorio
B, BT, T + PF o PA (aire) — Premio gordo aéreo
B, D, BD + CF o CA — Tierra
D + PA — Sin nombre
D, T + PA — Sin nombre
D, T, D + CA — Planeta loco (desesperación)

Combos
1. CF, B + PF
2. CF, CF, PF
3. CF, CF, CA, PA, PA
4. CF, CF, CA, PA, B + PF
5. CF, CF, CA, B + PF
6. CF, CF, CA, CA
7. CF, CF, CA, T + PA
8. CF, PA, PA
9. B + CF, CA
10. B + PA, PA
11. D + PA, PF

Chaos
D, BD, B, BT, T + CF o CA — Corte Zankoku
B, BD, D + CF o CA — Gas Edou
B, BD, D + PF o PA — Paso de cangrejo
T, BT, B, BD, D + PF o PA — Taladro Hidou
B, BD, D + CF o CA (aire) — Pulso sónico
D, T, D + CA — Kobbamijin (desesperación)

Combos
1. CF, B + CF
2. CF, CF, CF
3. CF, CF, PF, PF
4. PF, PF
5. PF, B + PF

Gaia
T, BT, B, BD, D + CF o CA — Botan
B, BT, T + CF o CA — Ougi
D, B, BD + CF o CA — Tsubame
D, T + CA — Sin nombre
T, D + CA — Tsuki no Wa
D, T, D + CA — Gouka no Kurenai (desesperación)

Combos
1. CF, CF, B + CF, B + CA
2. CF, CF, D + PF
3. CF, CF, D + CA
4. CF, CF, D + CF
5. CF, CF, B + PF
6. CF, CF, D + PA
7. CF, CF, T + PA
8. PF, PF

Leon
B, BD, D + CF o CA — Bola de fuego
D, B, BD + CF o CA — Cuchillazo naciente
T, B, BT + CF o CA — Cuchillazo por encima de la cabeza
D, BD, B, BT, T + CA — Lanzamiento sorpresa
D, B, BD, D, B, BD + CA —Doble bola de fuego
D + CF — Codo
D, D + CA — Cuchillazo superior
BT + CA — Gancho
D, T, D + CA — Carga puñetazo de espada (desesperación)

Combos
1. CF, CF, CA, CA, CA
2. CF, D + CF, CA, CA, CA
3. CF, PF, CF

Ten Count
B, BD, D + CF o CA — Filo de la navaja
B, BD, D + CF o CA (aire) — Cuchillo al aire
D, B, BD + CF o CA — Amanecer de muerte
B, BT, T + PF o PA — Patada creciente
B, BT, T + PF o PA — Creciente aéreo
B, BD, D + PF o PA — Ryuuseikyaku
D, BD, B, BT, T + CA — Lanzamiento sorpresa
BD + CA — Cuchillazo superior
Corre, T + PA — Hombro rápido
B + PA — Patada al vuelo
D, BD, B, BT, T, BT, T, D, T + PA — Asalto a cuchillo
D, T, D + PA — Infierno total

Combos
1. CF, CF
2. CF, PF, PF
3. PF, PF, PF, PF
4. PF, PF, PF, CA
5. PF, PF, PF, PA

Cuiling
B, BD, D + CF o CA — Don Pa Pa
D, BD, B, BT, T + CF o CA — Don Pa Pa hacia arriba
D, BD, B, BT, T + CF o CA (aire) — Don Pa Pa aéreo
T, BT, B, BD + CF o CA — Don Do Ko Shou (pulsar D/T para ajustar velocidad)
B, BT, T + CF o CA — Giro de garra
B, BT, T + PF o PA — Patada pagoda
BD + CA — Tajo garra
BT + CA — Sin nombre
D, T, D + CA — Asalto de esfera mística (desesperación)

Combos
1. CF, CF, CF, CF
2. B + PA, PA, PA, PA
3. CF, CF, CA
4. B + CF, PA
5. PF, PF, PF
6. CF, CF, B + PA

Toujin
B, BD, D + CF o CA — Shipuu Tsuki
B, BT, T + CF o CA — Shipuu Gedan Tsuki
D, B, BD + CF o CA — Goriki Tenbu
T, B, BT + CF o CA — Shipuu Ten Tsuki
T, BT, B, BD, D + CF o CA — Kamikaze
B, BD, D + PF o PA (aire) — Explosión aérea
B + CA — Sin nombre
D, T, D + CA — Chouriki Daibusumetsu

Combos
1. CF, CF, CF
2. CF, CF, PF
3. B + CF, CF, D + PF
4. B + CF, CF, PF
5. PA, PA

Abel
B, BD, D + CF o CA — Hadoken
B, BT, T + PF o PA — Patada huracán
D, B, BD + CF o CA — Hombro
D + CF o CA — Gancho
B + CF o CA — Golpe por encima de la cabeza
D + PF o PA — Patada adelante
B, BD, D, B, BD, D + CF o CA — Shinkuu Hadoken
D, BD, B, BT, T, BT, T, D, T + CA — Shoryuu Reppa
D, T, D + CA — Puñetazo invisible (desesperación)

Combos
1. CF, CF, CA, CA
2. CF, CF, CA, B + CA
3. PL, PL, PL
4. PL, PL, PA, PA
5. PA, PA, PA
6. B + PL, PL, PL
7. CF, CA, CA, CF, CF
8. CF, CA, CA, CF, PL, PA, PA
9. PL, PA, CA
10. PL, CA, PA
11. B + PL, PA, CA
12. CF, CA, PA
13. CF, CA, PF, PF, PF, PF, CA

Sho
B, BD, D + CF o CA — Rekkuzan
D, B, BD + CF — Hishouzan
D, B, BD + CA — Hishouzan invisible (pulsa CA para atacar)
B, BT, T + CF o CA — Hishouzan adelante
T, B, BT + CF o CA — Mokuwari
B, BT, T + PF o PA — Pierna machacada
B, BD, D + PF o PA (aire) — Patada del infierno
B, BD, D + PF o PA — Patada voladora
B, BT, T + PF o PA (aire) — Luna de Escocia
D, BD, B, BT, T + CA — Lanzamiento sorpresa
D, B, BD, D, B, BD + CA — Doble Rekkuzan
D, BD, B, BT, T, BT, T, D, T + PA — Plasma Vortex
D, T, D + CA — HyakkiMoshuuKen (desesperación)

Combos
1. PF, PF, PF, PF
2. PF, PF, PF, PA
3. CF, CF, CF, CF
4. CF, CF, CF, CA
5. CF, CF, CF, B + CF
6. CF, PF, CF

Veil
B, BD, D + CF o CA — Hadoken
B, BD, D + CF o CA (aire) — Hadoken aéreo
B, BT, T + PF o PA — Patada huracán
D, B, BD + CF o CA — Hombro
D, BD, B, BT, T + CA — Shoryuu Reppa
T, BT, B, BD, D + PF o PA — Patada de fuego
T, B, BT + PF o PA — Retirada
D, B, BD + PF o PA — Avance
D + CF o CA — Gancho
B + CF o CA — Golpe por encima de la cabeza
D + PF o PA — Patada adelante
B, BD, D, B, BD, D + CF o CA — Shinkuu Hadoken
B, BD, D, B, BD, D + CF o CA (aire) — Shinkuu Hadoken aéreo
D, BD, B, BT, T, BT, T, D, T + CA — Puñetazo invisible
D, T, D + CA — Carga del golpe de muerte (desesperación)

Combos
1. CF, CF, CA, CA
2. CF, CF, CA, B + CA
3. PL, PL, PL
4. PL, PL, PA, PA
5. PA, PA, PA
6. B + PL, PL, PL
7. CF, CA, CA, CF, CF
8. CF, CA, CA, CF, PL, PA, PA
9. PL, PA, CA
10. PL, CA, PA
11. B + PL, PA, CA
12. CF, CA, PA
13. CF, CA, PF, PF, PF, PF, CA

Naru
B, BD, D + CF o CA — Cuchillazo de fuego
D, B, BD + CF o CA — Lanza de la victoria
B, BT, T + CF o CA — Nudillos de fuego
B, BT, T + PF o PA — Pierna machacada
B, BT, T + PF o PA (aire) — Patada creciente
D, T, D + CA — Danza de la súper victoria (desesperación)

Combos
1. CA, CA, CA
2. CF, CA, PA
3. PF, PF, PF

Balga
1. B, BD, D + CF o CA





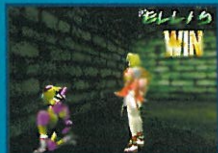



















2. B, BT, T + CF o CA
3. D, B, BD + CF o CA
4. B, BD, D + CF o CA (aire)
5. D, BD, B, BT, T + CF o CA
6. T, D + CF o CA
7. B + CA
8. BD + CA
9. D, T, D + CA

Combos
1. B + CF, CA
2. B + CF, CF, CF
3. B + CF, CF, CF, CA
4. CF, CF, CF
5. CF, CF, B + CF
6. CF, CA
7. CF, D + CF

Atahua
1. D, B, BD + CF o CA
2. D, B, BD + PF o PA
3. B, BT, T + CF o CA (aire)
4. B, BT, T + PF o PA (aire)
5. T, D + CA
6. BD + CA
7. B + CA
8. D + PA
9. BD, B, BT, B, D, T, D + CA
10. D, T, D + CA

Combos
1. CF, PF, PF
2. CF, CF, B + CA
3. CF, CF, D + CF
4. CF, CF, T + CF
5. CF, CF, CA, CA, D + CF
6. CF, CF, CA, CA, CA
7. CA, CA, CA
8. B + CF, CF, CF
9. B + CF, D + CF
10. B + CF, T + CF
11. PF, D + CF
12. PF, T + CF
13. PF, PF, CA
14. PF, PF, D + CF
15. PF, PF, CA, CA
16. B + PF, CF, CF, CF
17. B + PF, CF, B + CA
18. B + PF, D + CF
19. B + PF, CF, D + CF
20. PA, B + PA

Zola
1. B, BT, T + CF o CA
2. D, BD, B, BT, T + CF o CA
3. B, BD, D + CF o CA
4. D, B, BD + CF o CA
5. B + PA (saltando)
6. T, D + CA
7. D + CF
8. BD + CA
9. D + PA
10. T + PA
11. BT + PA
12. BD + PA
13. D, BD, B, T, BT, T, D, T + CA
14. D, T, D + CA

Combos
1. B + CA, CA
2. B + CA, T + CA
3. PF, PF, PF
4. PF, PF, B + PA
5. PF, PF, CA
6. PF, PF, CF

7. PA, PF
8. CF, CF

Adam
1. B, BD, D + CF o CA
2. D, B, BD + CF o CA
3. D, BD, B, BT, T + CF o CA
4. T, D + CA
5. D, D + CF o CA
6. BD + CA
7. D, T, D + CA

Combos
1. PF, PF, PF
2. B + PF, PF, PF

Rachael
1. T, B, BT + PF o PA
2. D, BD, B, BT, T + CF o CA
3. T, B, BT + CF o CA
4. D, B, BD + PF o PA
5. T, BT, B, BD, D + CF o CA
6. D, B, BD + CF o CA
7. B, BT, T + PF o PA (aire)
8. B, D, BD + CF o CA
9. D + PA
10. D, T + PA
11. B + PA
12. D, T, D + CA

Combos
1. CF, CF, PF
2. CF, B + PF
3. CF, CF, PF
4. CF, PA, PA
5. B + PA, PA
6. D + PA, PF
7. PA, PF
8. CF, CA, CA
9. PA, PA
10. CF, CA, CA, PA, PA

Schultz
1. D, BD, B, BT, T + CF o CA
2. B, BD, D + CF o CA
3. B, BD, D + PF o PA
4. B, BD, D + CF o CA (aire)
5. B + CA
6. D + PA
7. B + PA
8. D, T, D + CA

Combos
1. CF, B + CF
2. CF, CF, CF
3. CF, CF, CF, CF
4. CF, CF, CA
5. PF, PF
6. PF, PF, B + PF
7. CA, CF

Tau
1. T, BT, B, BD, D + CF o CA
2. B, BT, T + PF o PA
3. D, B, BD + CF o CA
4. B, BT, T + PF o PA (aire)
5. D, T + CA
6. T, D + CA
7. B + PA
8. B + PF
9. D + PA
10. D + PF
11. D, T, D + CA

Combos
1. CF, CF, B + CF, B + CA
2. CF, CF, D + PF
3. CF, CF, D + CA
4. CF, CF, D + CF
5. CF, CF, B + PF
6. CF, CF, D + PA
7. PF, PF

Vermillion
1. T, BT, B, BD, D + CF o CA
2. D, T, D + CA

Judgement
1. B, BT, T + CF o CA
2. D, B, BD + CF o CA
3. D, D + CA
4. D, T, D + CA

Combos
1. CF, CA, CA, CA
2. CF, PA, PA, PA
3. CF, D + CA
4. CF, CF
5. CF, CF, B + CF
6. CF, CF, B + PA
7. CF, CF, A + PA
8. CF, CF + PA
9. CF, CF, CF, CF
10. CF, CF, CF, CA
11. CF, CF, PA, PA, PA
12. PA, PA, PA
13. PF, CF
14. PF, PF, CF
15. PF, PF, PF, CF
16. PF, PF, PF, PA, PA, PA
17. D + PF, CA, CA, CF
18. D + PF, CA, CA, CA
19. D + PF, PA
20. B + PF, PF, PF

Miss Til
1. B, BT, T + CF
2. B, BT, T + CA
3. D, B, BD + CF o CA
4. B, BD, D + PA
5. A + PA
6. D, T, D + CA

Combos
1. CF, CF, PF
2. CF, CF, B + CF
3. CF, PF, CF
4. CF, PF, B + CF
5. CF, B + PF, CF
6. CF, B + PF, B + CF
7. CF, CF, CF, CF
8. CF, CF, CF, CA
9. CF, CF, CF, PF
10. CF, CF, B + CF, CF
11. CF, CF, B + CF, CA
12. CF, CF, B + CF, B + PF

Nagisa Iwashiro
1. D + PA
2. A + PA
3. D + CA
4. D, T, D + CA

Combos
1. CF, D + CF
2. CF, CF, CF, CF
3. CF, CF, B + CF, CF
4. CF, CF, B + PF, PF, PF

5. CA, CA, CA, CA, CA, CA
6. B + PF, PF, PF

David
1. B, BT, T + CF o CA
2. D, B, BD + CF o CA
3. T, D + CA
4. D + CF
5. B + PA
6. D + PA
7. A + PA
8. D, T, D + CA

Combos
1. CF, CA, CA, CA
2. CF, PA, PA, PA
3. CF, D + CA
4. CF, CF
5. CF, CF, B + CF
6. CF, CF, B + PA
7. CF, CF, A + PA
8. CF, CF, T + PA
9. CF, CF, CF, CF
10. CF, CF, CF, CA
11. CF, CF, PA, PA, PA
12. PA, PA, PA
13. PF, CF
14. PF, PF, CF
15. PF, PF, PF, CF
16. PF, PF, PF, PA, PA, PA
17. D + PF, CA, CA, CF
18. D + PF, CA, CA, CA
19. D + PF, PA
20. B + PF, PF, PF

Shizuku Puji
1. B, BT, T + CF
2. B, BT, T + CA
3. D, B, BD + CF o CA
4. B, BD, D + PA
5. A + PA
6. D, T, D + CA

Combos
1. CF, CF, PF
2. CF, CF, B + CF
3. CF, PF, CF
4. CF, PF, B + CF
5. CF, B + PF, CF
6. CF, B + PF, B + CF
7. CF, CF, CF, CF
8. CF, CF, CF, CA
9. CF, CF, CF, PF
10. CF, CF, B + CF, CF
11. CF, CF, B + CF, CA
12. CF, CF, B + CF, B + PF

Secretos
1. Para acceder a los jefes secretos intermedios tienes que vencer a todos los personajes originales.
2. Para usar a Sho, termina el juego entero utilizando a Vermillion.
3. Para acceder a Abel necesitas acabar el juego con Sho en el nivel de dificultad cinco.
4. Para obtener a Vell termina el juego con Abel en el nivel de dificultad seis.
5. Para acceder a Naru (la hija de Keyin) termina el juego entero con Vell en el nivel de dificultad siete.

Cool Boarders

Tablas



ALPINA
Es la tabla más veloz de todas, pero pierde velocidad si la usas para ejecutar piruetas. Utilízala para batir récords de velocidad.

ESTILO LIBRE
La tabla acrobática por excelencia. También resulta adecuada para principiantes gracias a su escasa velocidad y su buena estabilidad.





CONVENCIONAL
Ésta es una tabla regular, en todos los sentidos. Más fácil de manejar que la Alpina, resulta ideal para el método *Fakie*. No falla nunca.





Saltos

En *Cool Boarders* puedes conseguir puntos con cualquier cosa. Un factor importante es la altura y la longitud de tus saltos. Pulsa pronto el botón de saltar y mantenlo apretado hasta que estés lo más cerca posible del borde de la rampa, entonces, suelta el botón. La longitud del salto, por supuesto, depende de tu velocidad, pero el momento en que sueltas el botón también es crucial. Mantenlo pulsado hasta el último momento.



Agarres

Tienes cinco tipos distintos de agarre entre los que escoger. Para acceder a ellos debes utilizar el D-pad y R1. Justo después de saltar, puedes agarrarte a la tabla pulsando las combinaciones siguientes:

Tail Grab: R1
Indy: Arriba + R1
Mute: Abajo + R1
Stale Fish: Arriba, Arriba + R1
Melancholy: Abajo, Abajo + R1

Con un salto mínimamente decente, combinado con uno de los agarres más difíciles, puedes conseguir más puntos. La duración del agarre también puede reportarte una mayor puntuación. Si no sueltas la tabla a tiempo, caerás sin remedio, pero si la sueltas justo antes de tocar la nieve, verás tus esfuerzos generosamente recompensados.





Volteretas

Con las volteretas puedes ganar bastantes puntos con un mínimo esfuerzo. Los más intrépidos intentaréis combinarlas con los giros y agarres, pero basta incluso con la voltereta más simple para aumentar considerablemente vuestra puntuación acrobática. Para realizar una voltereta debes mantener pulsado el botón de saltar como harías normalmente, pero pulsando y manteniendo apretado, a su vez, el botón Abajo. En ciertas áreas, es posible realizar volteretas dobles, pero el aterrizaje resulta bastante complicado.

Giros

Los giros también pueden hacer subir tu marcador de piruetas. Para realizar un giro básico, sólo tienes que pulsar Izquierda o Derecha cuando estés en el aire. La velocidad es la clave del éxito. Por eso, mientras aprietas Izquierda o Derecha, pulsa también el botón de giro brusco (Cuadrado) y girarás más rápido. Debes tener en cuenta que si giras 180 grados llegarás a realizar un *Fakie* (mal asunto si estás utilizando una tabla Alpina).

Fakie

¿Qué es esto de *Fakie* que no paramos de repetir? Imagina que te hallas encima de tu tabla. Tú crees que tu pie izquierdo debe situarse delante. Si es así, entonces *Fakie* para ti significa girar en redondo y continuar con el pie derecho delante. Da un poco de miedo... Por lo visto los más chiflados no lo creen así. Por eso existe la opción de correr al estilo *Fakie* y ganar más puntos haciendo lo mismo que si fueras de la forma habitual. No lo intentes con una tabla Alpina porque su forma particular hace que pierda velocidad en el modo *Fakie*.



Truco del lobo

Cuando recorras el área forestal que se encuentra dentro de la pista para expertos es posible que oigas el aullido de un lobo. Puedes provocar seis aullidos de lobo si tomas una ruta especial que atraviesa la arboleda. Inténtalo unas cuantas veces porque si consigues activar los seis aullidos, podrás acceder a un truco. Después de escuchar los alaridos, regresa al menú principal. Selecciona tu tabla y demás complementos y, cuando hayas escogido tu tipo de equipo, mantén pulsadas las teclas L1 y L2 hasta que empiece el juego. Cuando esto ocurra, notarás que al pulsar L1 aparece una lista de números en el lado izquierdo de la pantalla. Es un informe detallado de los puntos exactos de cada una de las acrobacias que realizas. Si después de escoger tu equipo, en vez de eso, mantienes pulsadas las teclas R1 y R2 y cuando entre el juego pulsas R1, conseguirás una barra de piruetas que aparecerá en la parte inferior de la pantalla y te indicará las acrobacias que has realizado. ¿Inútil? Puede. ¿Interesante? Hombre...

Pista para principiantes

LONGITUD : 2.489m **TIEMPO :** 1' 25" **PIRUETA :** 1.800
PENDIENTE MEDIA : 20.8° **PENDIENTE MÁXIMA :** 31.4°

Es la pista más sencilla de todas. No podrás ensayar piruetas espectaculares, ya que no tienes muchas oportunidades de alcanzar velocidades altas, ni de dar grandes saltos, pero te ofrece la oportunidad de familiarizarte con los botones básicos que necesitas para tus acrobacias.

La mayoría de saltos vienen precedidos de una larga recta que te brinda la posibilidad de agacharte y empujar hacia abajo para preparar los saltos. La única excepción es la segunda área de piruetas (A). Viene seguida de una ligera curva, por lo que tendrás que mantenerte pegado a la derecha.

El salto requerido en el punto B es uno de los más grandes, así que aquí deberías intentar realizar acrobacias más elaboradas. Cuidado con el peñasco que encontrarás un poco más adelante (C). Si vas por la línea derecha y frenas a la izquierda, no te precipitarás al vacío, aunque, en realidad, puedes cruzar directamente el abismo sin caer.

Pronto llegarás a una cabaña cubierta de nieve (D). Te vendrá bien para granjearte algunos puntos extra. Alinéate a la derecha e intenta realizar un movimiento de agarre mínimamente decente mientras saltas por encima de la cabaña. Habiendo conseguido unos cuantos puntos valiosos, ya puedes continuar hacia delante, volver a agacharte y prepararte para sacar el mayor partido en la próxima zona designada para piruetas. Cuando llegues a la roca, dirígete desde el centro a la derecha de la roca siguiente y vuelve de nuevo al centro. Finalmente, toma la ruta centro-izquierda y cruza la última parte (F) a máxima velocidad hasta el final.


A


B


C


D


E


F



Pista avanzada

LONGITUD : 3.437 m. **TIEMPO :** 2' 25" **PIRUETA :** 2.200
PENDIENTE MEDIA : 28.3° **PENDIENTE MÁXIMA :** 39,2°

En el segundo circuito las cosas empiezan a ponerse bastante difíciles. Cerca de la salida encontrarás un túnel con todo tipo de obstáculos en su interior (A). La mejor opción puede ser bajar por la izquierda y evitar maniobrar con brusquedad.

Más abajo, la pista se bifurca (B). Si tomas la ruta de la derecha, sin duda acabarás antes, pero es más difícil. La pista de la izquierda también es complicada porque hay montones de árboles, pero también te brinda diversas oportunidades para realizar tus acrobacias. Evita los árboles, sitúate entre los banderines e intenta marcarte alguna pirueta decente. Hacia el final de la sección, parece que el recorrido vuelve a dividirse en dos, pero la ruta izquierda te lleva directamente hacia un despeñadero (C).

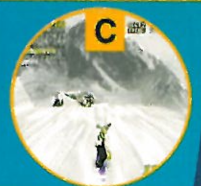
A la altura del precioso castillo, tienes otra oportunidad para realizar más piruetas (D). A pesar de que la superficie es bastante plana, puedes conseguir buenos «momentos aéreos», así que prepárate para una de tus maniobras más ambiciosas. Más adelante divisarás este punto de control (E). A partir de aquí el recorrido resulta un poco escabroso. Tendrás que aproximarte por la derecha para no chocar contra cualquier cosa cuando aterrices. Aun así, el salto merece la pena.

Finalmente, no oses pasar directamente por encima de precipicios como éste (F). La velocidad no es suficiente para conseguirlo.

Además, es más divertido dar un salto espectacular, aunque no te concedan ni un mísero punto por ello.


A


B


C


D

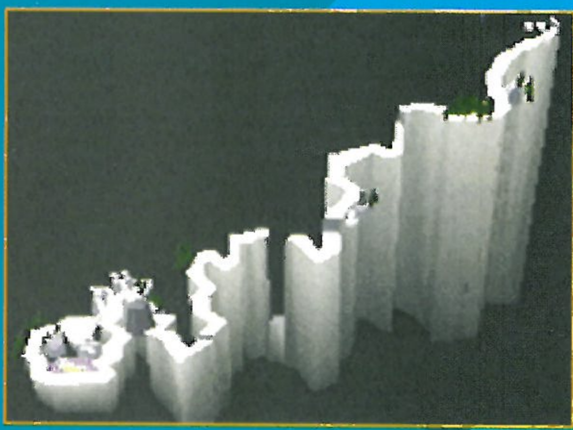

E


F



Pista para expertos

LONGITUD : 3.287 m. **TIEMPO :** 2' 30" **PIRUETA :** 2.300
PENDIENTE MEDIA : 31.6° **PENDIENTE MÁXIMA :** 45.1°



Este circuito es una pesadilla y, al principio, parece imposible pasar un minuto en el aire o realizar alguna pirueta decente sin estrellarse contra la roca. Pero no es así. Mantente en el centro de la pista para este primer salto (A) y conseguirás pasar justo pero a salvo, aunque estés girando y dando volteretas. Pronto llegarás al bosque (B). No olvides experimentar el truquito de activar los aullidos de lobo para acceder a la trampa especial. Cerca de la siguiente sección, te espera una zona de picos que pueden pillarte totalmente desprevenido (C). De nuevo, empieza por la derecha y gira hacia la izquierda. En la próxima zona designada para acrobacias es mejor fallar a favor de la izquierda (D). Aquí deberías tener la oportunidad de realizar piruetas suficientemente buenas y asegurarte de que no pierdes todos tus puntos en un «estrellato» final. Cuando llegues a la siguiente zona designada (E), sitúate un pelín a la derecha. Como seguramente podrás ver en la imagen, podrás pasar a través de ese tramo tan estrecho que sigue al salto.

El tramo final es inhumano (F). No temas utilizar el giro brusco.


A


B


C


D


E


F

¡Suscr

Sorteo
el 26 de
febrero
de 1998

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

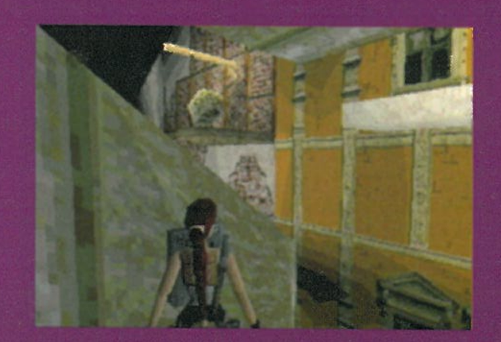
Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74



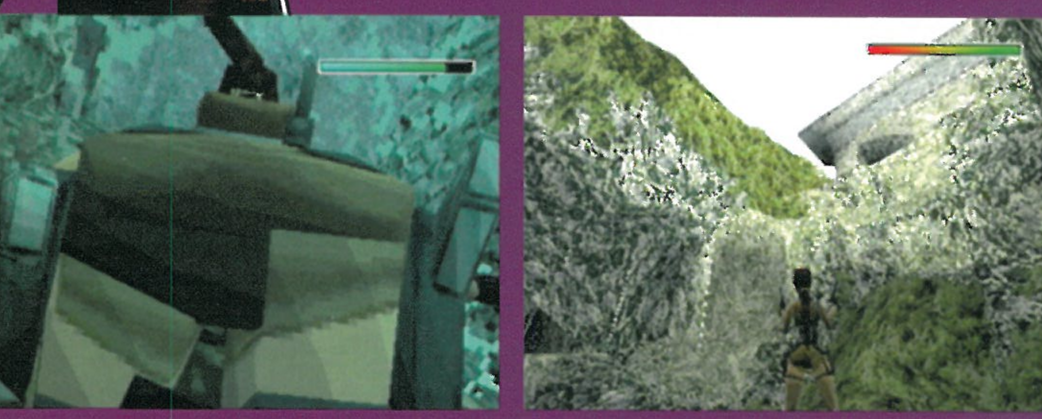




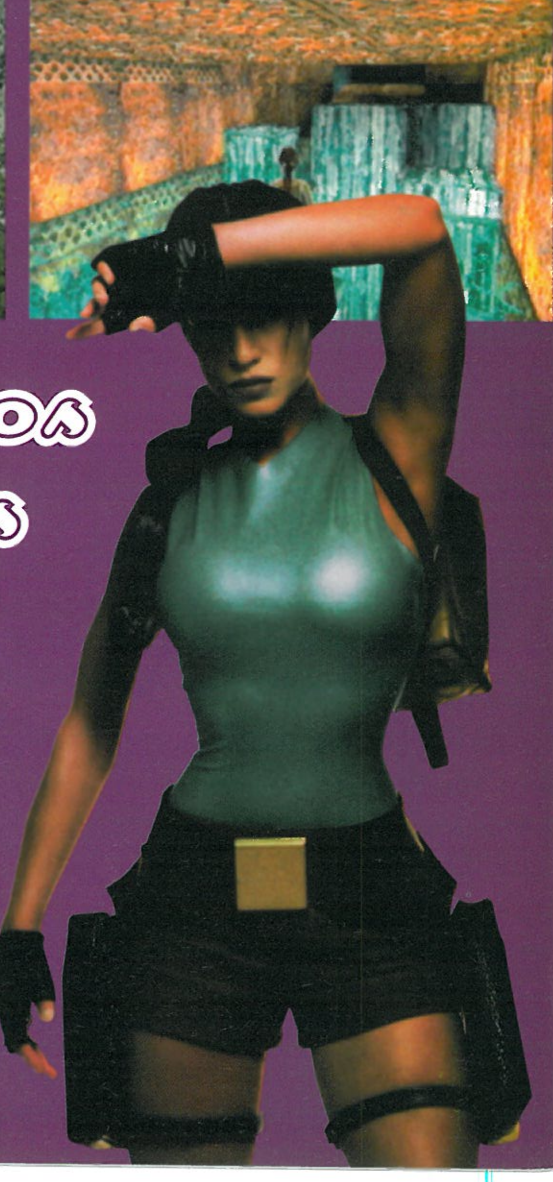


·íbete!

a PlayStation Power y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por: un juego, un llavero y una camiseta del fantástico Tomb Raider 2



Consigue uno de estos cinco lotes y podrás gozar de las aventuras de esta diosa de la consola gris. Tomb Raider 2 no te decepcionará.



Pequeños trucos

Este mes la sección de *Pequeños trucos* está repleta de suculentas ideas para que puedas abrirte camino por los intrincados mundos de juegos como *F1 '97* o *Castlevania*...



F1 '97

Fíjate si somos rápidos en la redacción de *PlayStation Power* que ya disponemos de algunos trucos para el reciente *F1*. Si quieres que estos excelentes trucos funcionen debes situarte en el modo Grand Prix y escribir el nombre del conductor como te mostramos ahora mismo.

VIRTUALLY VIRTUAL
Los gráficos pasan al modo VR.

SWAP SHOP
Nueva música de fondo.

LITTLE WEELZ
Los neumáticos parece que estén súper inflados.

PI MAN
El coche flotará como los bólidos de *Wipeout 2097*.

ZOOM LENSE
Modo de cámara a vista de pájaro.

BOX CHATTER
Aparece una imagen de Murray y Martin.

BILLY BONUS
Carreras extra.

CATS DOGS
Convierte las gotas de lluvia en ranas.

Nuclear Strike

PASSWORDS
Aquí no hay nada que explicar. Introduce las claves y adelante.
JUNGLEWAR – Ataque Delta
CUTTHROATS – Ataque Isla
COUNTDOWN – Ataque Paz 1
PLUTONIUM – Ataque Paz 2
PUSAN – Ataque DMz
ARMAGEDDON – Ataque Fortaleza
LIGHTNING – Demo E3
COMMERCIAL – Anuncio que aparecerá de Strike







Toshinden 3

ACCESO A PERSONAJES ESCONDIDOS
Sitúa el juego en nivel de dificultad 0 y juega hasta acabar el programa completo con cada personaje. Cuando lo hayas hecho podrás contar con todos los homólogos.

SHO
Sitúate en el nivel 5 (difícil) y gana el combate con Vermilion para que aparezca Sho en la pantalla de selección de personajes.

ABEL
Sitúate ahora en el nivel de dificultad 6 (muy difícil) y gana el combate con Vermilion otra vez para conseguir a Abel.

VEIL
En el nivel 7 (imposible), gana el combate contra Abel y conseguirás a Veil.

NARU
Por último, vuelve al nivel 7 y gana el combate contra Veil para hacerte con la chiquilla que se llama Naru. Realiza los mismos movimientos que Kayin. ¡Y no continúes para hacerte con los cuatro malos!

SELECCIÓN ALEATORIA DE PERSONAJES
En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsada la combinación L1 + L2 + R2 + R1 para elegir un personaje al azar.





Castlevania

ARMADURA CON HACHA LORD
Después de acabar el juego una vez, introduce la clave AXEARMOR y empieza otra vez la partida. En tu inventario aparecerá una armadura reluciente y nuevecita.

INTELIGENCIA MEJORADA
Después de conseguir acabar el juego una vez, introduce la clave X-XIV y comienza el juego de nuevo. Tu inteligencia habrá mejorado, pero tu fortaleza será menor.

JUEGA CON RICHTER
Después de acabar el juego una vez, introduce la clave RICHTER y empieza otra partida. Podrás jugar como si fueras RICHTER.





Syndicate Wars

Todas las armas – Versión PAL
Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Círculo durante la introducción. El sonido de un disparo confirmará el código. GENIAL.

VR Baseball '97

CAMPO DE MAÍZ
En la pantalla de opciones destaca *Credits* y pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Después vuelve al menú anterior y sabrás que el código ha funcionado si el nombre del estadio aparece en color verde.

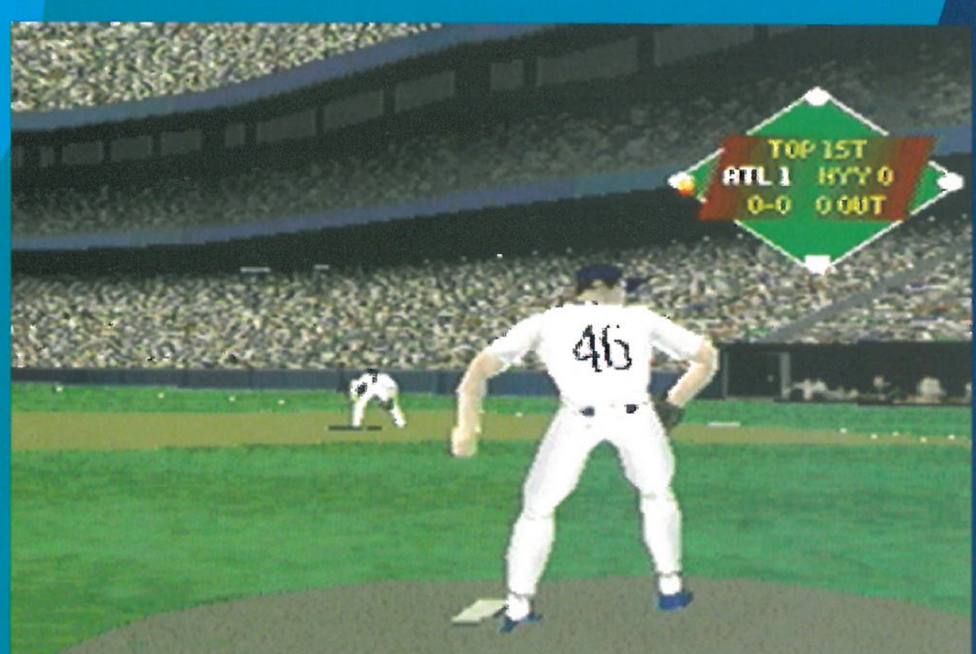
G-Police

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de códigos.

WOOWOO – Sirenas destructoras
SUPACAM – El enemigo cae
BENIHILL – Coches rápidos de Gav

ESCUDOS INFINITOS
Pulsa la izquierda en el D-pad y aprieta L1 + R2 + CUADRADO en la pantalla informativa.

ARMAS INFINITAS
Mantén pulsada la izquierda en el D-pad y aprieta L2 + R1 + CÍRCULO en la pantalla de armas.





Street Fighter Ex Alpha Plus

MINI JUEGO
Destaca *Practice* y pulsa START. Aprieta ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, START. Si lo has hecho bien aparecerá un mensaje. Selecciona la opción *Bonus* que aparece debajo del modo de práctica y podrás disfrutar del juego Barrel de Street Fighter 2.



Bubsy 3D

CÓDIGOS DE TRUCOS
Para utilizar estos códigos, selecciona la opción CARGAR/GRABAR y entonces introduce una de estas claves.

Código	Efecto
Todos los códigos	XALLDBUGCR
99 vidas	XMUCHOLIFE
Todos los cohetes	XTOOROCKER
Vueltas extra	XBNSCHTMMM
Coordenadas	XDBUGLOCNC
Selección de nivel	XLVLCHTMSB





Tiger Shark

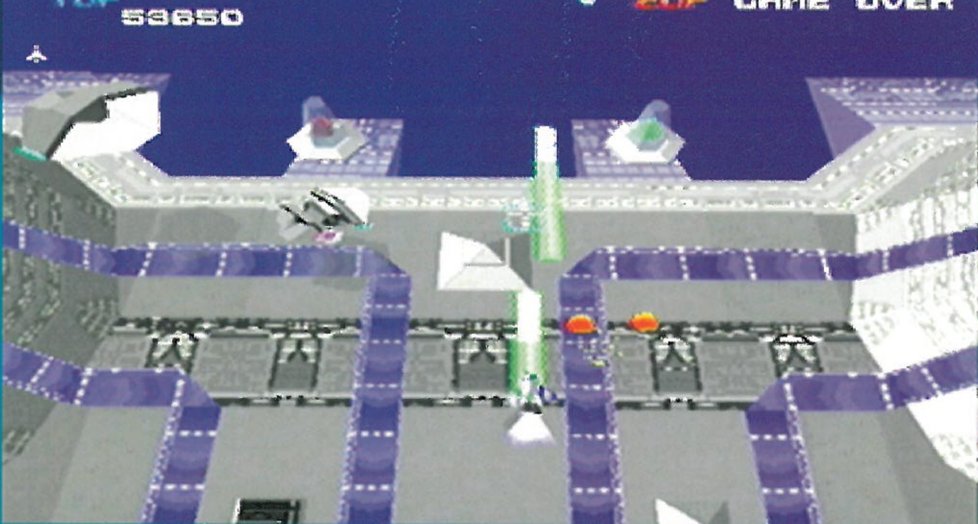
CÓDIGOS DE TRUCOS
Introduce estos códigos en el hueco de las claves para conseguir el efecto deseado.

Código	Efecto
BUGGY de bichos	Película previa de conductores
BURAN	No hay choques
DNEPR	Cruce de choques
KAMOV	Menú de prueba de sonido
KIEV	Menú de película
KIROV	Munición infinita
KURSK	Invulnerabilidad
LENIN	No te alcanzarán los disparos
MINSK	Recompones todos los trucos
ROGOV	Polígonos coloreados al azar
RUBLE	Armas mejoradas
RUSSI	Pausa «limpia»
SNEEG	Juego Sea Hunter extra
SOYUZ	Gravedad mínima
VOLGA	Terreno coloreado al azar

CLAVES

Nivel	Clave
Dos	AKULA
Tres	PASHA
Cuatro	MIRAS
Cinco	NAKAT
Seis	REZKY
Siete	TUCHA
Ocho	ZARYA
Nueve	VOSTA







CLAVES DE TRUCOS
Mientras juegas, activa la pausa e introduce una de las claves siguientes. Una vez hecho esto, golpea la «marca» para volver al juego y verás que el truco se encuentra a pleno rendimiento.

Clave	Efecto
NTTCLNS	Ganas el nivel
YPTFLWRM	Pierdes
TSGDDYTD	Modo Dios
GLTTRNG	Oro/aceite/madera
MKTS	Construye rápidamente
NSCRN	Todo el mapa





JUEGA CON LOS PERSONAJES DE TEKKEN
Al utilizar estos trucos, mantén pulsados los botones hasta que empiece el juego.

HEIHACHI
En la pantalla de selección destaca *Xevious 3D/G* y luego pulsa CRUZ + CÍRCULO + IZQUIERDA + START en el mando uno. No pares de pulsar hasta que aparezca la pantalla de *Xevious 3D/G* y entonces suelta START. Vuelve luego a apretar START para comenzar el juego. No pares de pulsar los botones hasta que aparezca tu nave y se transforme en el personaje Heihachi.

PAUL
En la pantalla de selección destaca *Xevious 3D/G* y pulsa CRUZ + CÍRCULO + DERECHA + START en el mando dos. Sigue pulsando hasta que aparezca la pantalla de *Xevious 3D/G* y entonces deja de pulsar START. Vuelve luego a pulsar START para empezar el juego. No pares de pulsar los botones hasta que aparezca tu nave y se transforme en el personaje Paul.

INFINITO CONTINUO
En la pantalla de selección, destaca *Xevious 3D/G* y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa IZQUIERDA de forma rápida tantas veces como puedas mientras se carga el juego. Es difícil conseguirlo, pero funciona.

¡TODOS LOS JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS

POWERLISTA



Bienvenidos a la Powerlista

Una guía indispensable que comenta los últimos estrenos de PlayStation. Una lista que te actualizamos mes a mes. Además, te informamos de cuáles son los Súper ventas de cada género y nuestros favoritos del mes. ¡Descúbrela!



TODO LO QUE DEBES SABER



Súper ventas

Si estás interesado en algún juego en particular, aquí tienes una guía clara de nuestros Súper ventas de este mes. Si quieres más información lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.







79

¡Cómpralo!

Este mes te recomendamos que emplees tus ahorros en adquirir periféricos para poder disfrutar más de tu PlayStation. Con ellos podrás sacarle más provecho a tus juegos favoritos.

Dark Stalkers



Cada reseña incluye una escena, bien encuadrada, para que puedas ver el aspecto del juego.

Iguana Games • 4.990 ptas. • *Beat 'em up*
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 6

Una pequeña reseña de la compañía que lo distribuye en España, el precio que deberías pagar y el tipo de juego o género en el que se enmarca.
Quizá sea corto, pero es muy completo. Contiene un pequeño análisis para que eches un vistazo a los aspectos más importantes.

Las puntuaciones que te expone *PlayStation Power* son las únicas en las que debes confiar, porque decimos la verdad sin tapujos. Somos exigentes, pero justos.

2 = «porca miseria»
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
9 = ¡cómpralo!
10 = ¡perfecto!



Actua Golf



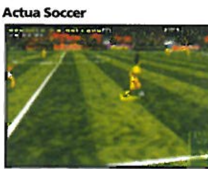
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.
Puntuación 8

Actua Golf 2



Arcadia • 8.990 ptas. • Golf
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.
Puntuación 9

Actua Soccer



Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 7

Actua Soccer Club Edition



Sony • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 5

adidas Power Soccer



Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 6

adidas Power Soccer Int '97



Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 4

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 7

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 5

Alien Trilogy



New Software Center • 3.990 ptas. • Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 7

Alone in the Dark



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 6

Andretti Racing



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 6

Assault Rigs



Sony • 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
Puntuación 6

Ayrton Senna Kart Duel



Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 7

Ballblazer Champions



Erbe • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 6

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 7

Battle Arena Toshinden 3



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 7

Black Dawn



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.
Puntuación 7

Blast Chamber



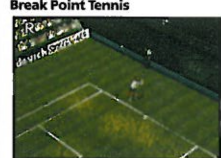
Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 6

Blazing Dragons



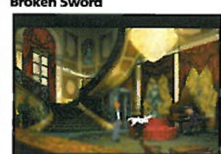
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 7

Break Point Tennis



Centro Mail • 7.490 ptas. • Tenis
¿Alguien quiere tenis? Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis en 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa—, pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 7

Broken Sword



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 7

Bubble Bobble & Rainbow Islands



Iguana Games • 6.900 ptas. • Rompecabezas
Más nostalgia del pasado. Estos dos son dos viejos juegos arcade, de la época de los pantalones de pata de elefante. Te pueden poner nostálgico, pero son algo torpes y repetitivos.
Puntuación 4

Burning Road



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 6

Bust-A-Move 2



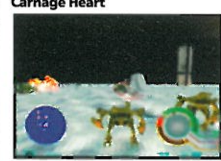
New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con *Tetris*. Lo mejor es el modo dos jugadores.
Puntuación 9

Castlevania



Konami • 8.900 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 8

Carnage Heart



Sony • 6.990 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 8

Chronicles of the Sword



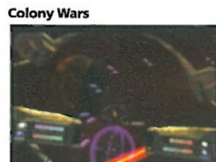
Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 4

City of the Lost Children



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 7

Colony Wars



Sony • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 8

Command & Conquer



Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 8

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 7

Cool Boarders



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 6

Crash Bandicoot



Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 9

Criticom



Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
Puntuación 6

Crusader: No Remorse



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás. Un poco repetitivo.
Puntuación 6

Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 7

Dark Stalkers



Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 6

Defcon 5



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
Puntuación 4

Descent



Virgin • 4.990 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 8

Descent 2



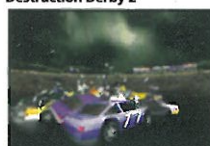
Virgin • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 6

Destruction Derby



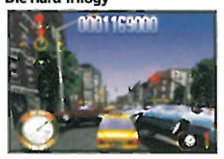
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 6

Destruction Derby 2



Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 9

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
***Blaster*/conducción**
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 9

Disruptor



Virgin • 7.500 ptas. •
3-D al estilo *Doom*
Un clon de *Doom* que, sorprendentemente, llega a emular las emociones y la acción de su maestro en 3-D. Los gráficos se benefician de una mayor definición y de alucinantes detalles que te maravillarán.
Puntuación 8

Doom



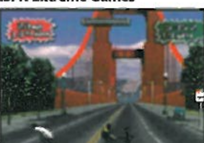
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo *HER-UGE* 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 10

Epidemic



Sony • 6.990 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo demasiado tosca y aburrida.
No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 6

ESPN Extreme Games



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 4

Excalibur 2555AD



Proein • 9.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 5

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon de cente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 8

Explosive Racing



Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte como un imán.
Puntuación 6

Formula 1 '97



Psygnosis • 8.990 ptas. • Carreras
No sólo tenemos equipos y pistas actualizadas, sino que además los gráficos disfrutan de un flamante modo de alta resolución. Sumado a mejores comentarios y opciones de simulador, da como resultado un juego completamente nuevo. Excelente.
Puntuación 9

Fade to Black



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 8

Felony 11-79



New Software Center •
7.990 ptas. • Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos.
Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 6

FIFA 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rápido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 6

Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

Aventura gráfica/rol
1 Final Fantasy VII
2 Broken Sword II
3 Discworld II
4 Suikoden
5 La ciudad de los niños perdidos

Carreras
1 V-Rally
2 Formula 1 '97
3 Moto Racer
4 Test Drive 4
5 Rage Racer



Beat 'em up
1 Dragon Ball Final Bout
2 Marvel Superheroes
3 Mortal Kombat Mythology
4 Street Fighter EX Plus Alpha
5 Soul Blade

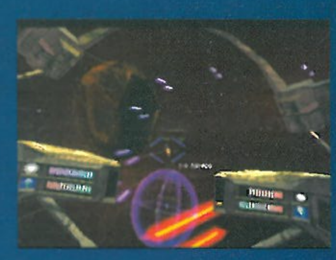


Deportivos
1 FIFA 98
2 NBA Live 98
3 ISS Pro
4 Madden 98
5 NHL 98

Rompecabezas
1 Monopoly
2 Kurushi
3 Bust A Move 2
4 Worms Platinum
5 Frogger



Estrategia
1 Red Alert
2 Z
3 Colony Wars
4 Warcraft II
5 Overboard!



Shoot 'em up
1 Resident Evil Director's Cut
2 Time Crisis
3 Duke Nukem 3-D
4 Nuclear Strike
5 Rebel Assault II

Plataformas
1 Crash Bandicoot 2
2 Castlevania
3 Abe's Oddysee
4 El mundo perdido: Jurassic Park 2
5 Croc

LOS CINCO MÁS VENDIDOS
1 Final Fantasy VII
2 FIFA 98
3 V-Rally
4 Dragon Ball Final Bout
5 Crash Bandicoot 2



Final Fantasy VII



Sony • 8.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 10

Firo and Klawd



Erbe • 8.990 ptas. •
Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 4

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad. Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 4

Formula 1



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 9

Formula 1 '97



Sony • 8.990 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 9

G-Police



Sony • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 9

Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 5

GridRun



Virgin • 7.990 ptas. •
Rompecabezas /acción
Vistas isométricas y futuristas en laberintos.
Otra vez la opción dos jugadores es más divertida que el modo un jugador que, en comparación, ofrece escasas emociones.
Puntuación 6

Hexen



New Software Center •
7.990 ptas. • Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 7

Hardcore 4X4



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 7

Hard Boiled



Proein • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 6

Independence Day



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 6

ISS Deluxe



Konami • 8.900 ptas. •
Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 8

ISS Pro



Konami • 9.490 ptas. •
Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 9

Jet Rider



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto desluciido.
Puntuación 7

Jumping Flash 2



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 8

Krazy Ivan



Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Eres un robot grande que dispara a muchos robots pequeñitos en montones de niveles y faltos de características.Su carente variedad y su adictividad dudosa hacen de *Krazy Ivan* un juego poco atractivo.
Puntuación 6

Kurushi



Sony • 6.990 ptas. •
Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 8

Legacy of Kain



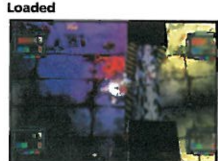
Erbe • 7.990 ptas. • *Blaster*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 7

Little Big Adventure



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 8

Loaded



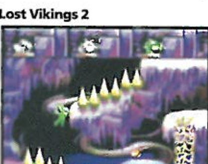
Sony • 3.990 ptas. •
Blaster
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 5

Lomax



Sony • 6.990 ptas. •
Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 5

Lost Vikings 2



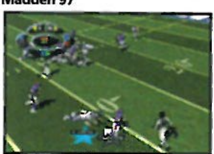
Virgin • 8.490 ptas. •
Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 8

Lone Soldier



Iguana Games • 8.900 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
A pesar de su velocidad moderada, sus extrañas vistas y sus controles raros, este *shoot 'em up* en 3-D es diversión asegurada. Es, sencillamente, cuestión de andar por la pantalla y disparar al personal. Nos gusta.
Puntuación 7

Madden 97



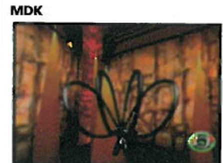
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Fútbol americano
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos de la perfecta inteligencia artificial.
Puntuación 8

Magic Carpet



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 7

MDK



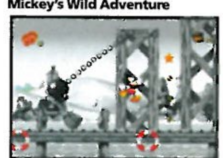
Virgin • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y unos niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 9

MechWarrior 2



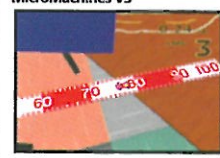
Proein • 8.990 ptas. •
Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clichaa-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 7

Mickey's Wild Adventure



Sony • 6.990 ptas. •
Plataformas
No es más de que un viejo 16 bits que nos causó una ligera consternación. Unas cuantas entradas y salidas de la pantalla en 3-D no nos van a convencer. De verdad, esperábamos algo mejor del ratón más universal.
Puntuación 5

MicroMachines V3



Konami • 10.900 ptas. •
Carrearas en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 9

Monster Trucks



Sony • 6.990 ptas. •
Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta.
Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 7

Mortal Kombat Trilogy



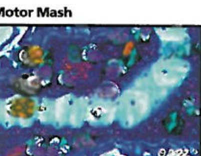
Sony • 6.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 8

Moto Racer



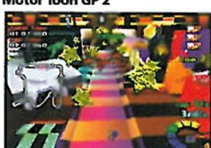
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 8

Motor Mash



Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. •
Conducción
Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 5

Motor Toon GP 2



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad y centrándose menos en los efectos visuales.
Puntuación 8

Namco Museum Vol 1



Sony • 6.990 ptas. •
Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 5

Namco Museum Vol 2



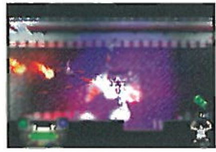
Sony • 6.990 ptas. •
Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 5

Namco Museum Vol 3



Sony • 6.990 ptas. •
Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 4

Nanotek Warrior



Virgin • 6.990 ptas. • *Blaster*
Un clon de *Tempest* remozado con mucha pompa. Atraviesa volando una especie de salchicha futurista o unos túneles de viento coleando a izquierda y derecha mientras disparas a todo tipo de armatostes de mil colores. Bien hecho pero simple.
Puntuación 5

Nascar Racing



Sistemy • 7.950 ptas. •
Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 3

NBA: In the Zone 2



Konami • 9.490 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 8

NBA Jam Extreme



New Software Center •
8.990 ptas. • Baloncesto
El loco arcade de baloncesto en 2-D preferido por todos pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser baloncesto real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.
Puntuación 7

NBA Jam TE



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Baloncesto
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
Puntuación 6

NBA Live 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Baloncesto
Muy mejorado desde los *sprites* del 96, un esfuerzo remarcable. Los jugadores poligonales son más grandes y ahora pelean por la pelota. Muchas opciones y un montón de estadísticas completan la oferta.
Puntuación 7

Need for Speed 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 6

NFL Gameplay



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Fútbol americano
Simulador de fútbol americano con una presentación limpia y concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Lástima que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género.
Puntuación 6

NHL 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Hockey
Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts *NHL*. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.
Puntuación 8

NHL Face Off '97



Sony • 6.990 ptas. •
Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 5

Nightmare Creatures



Sony •7.490 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 6

Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 9

Off World Interceptor Extreme



Iguana Games • 3.900 ptas. •
Conducción/*shoot 'em up*
Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo.
La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que la de dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.
Puntuación 4

Olympic Soccer



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 6

Onside Soccer



Proein • 9.990 ptas. •
Fútbol
Matrimonio infeliz entre acción futbolística y las aburridas cifras y estadísticas de la gestión de equipos.
No es mala idea, pero aquí las dos cosas resultan soporíferas y no consiguen atraparte.
Puntuación 4

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 8

Overboard



Sony • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 8

Pandemonium



Erbe • 8.900 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 6

Panzer General



Iguana Games • 9.900 ptas. •
Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 5

PaRappa The Rapper



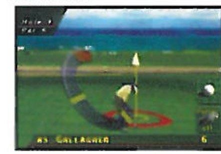
Sony • 6.990 ptas. •
Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 8

Penny Racers



Sony • 6.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.
La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 1

PGA Tour 96



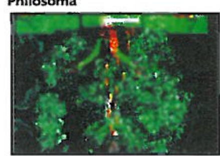
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantalones» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 5

PGA Tour 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Golf
Es tan parecido a su hermano mayor que parecen gemelos: dos recorridos, 12 golfistas, bla, bla, bla... Sigue siendo tan simple como el otro en las opciones. Como supones seguimos prefiriendo *Actua Golf*.
Puntuación 6

Philosoma



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Shoot 'em up
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 2

Pitball



Centro Mail • 6.990 ptas. •
Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 5

PO'ed



Iguana Games • 4.900 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 4

Porsche Challenge



Sony • 6.990 ptas. •
Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 9

Pro Pinball: The Web



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 5

Project Overkill



Konami • 8.900 ptas. •
Blaster
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 7

Project X2



Sony • 7.990 ptas. • *Blaster*
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 7

Psychic Force



New Software Center •
8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 7

Psychic Detective



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 4

Raging Skies



Centro Mail • 7.990 ptas. •
Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques.
Al final... bastante aburrido.
Puntuación 5

Rally Cross



Sony • 6.990 ptas. •
Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 7



Rapid Reload



Iguana Games • 6.900 ptas. • Plataformas /*Shoot 'em up*
Plataforma *shoot 'em up* en 2-D de un estilo parecido a *Mega Man X3*. Viene cargada de colores llamativos que te deslumbrarán, pero podríamos decir que en vez de muy buena es sólo muy japonesa.
Puntuación 4

Rage Racer



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 9

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. • Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 5

Ray Storm



Sony • 6.990 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 7

Ray Tracer



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 7

Rebel Assault 2



Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 4

Reloaded



Arcadia • 8.890 ptas. • Plataformas
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 7

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 9

Resident Evil Director's Cut



Virgin •7.990 ptas. • Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2*! Imprescindible.
Puntuación 9

Revolution X



Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 2

Ridge Racer



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution (arriba)* lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 9

Ridge Racer Revolution



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 9

Riot



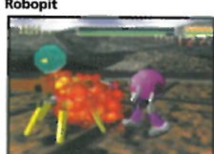
Sony • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 6

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 4

Robopit



Iguana Games • 4.900 ptas. • *Beat 'em up*
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 3

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 7

Sampras Extreme Tennis



Proein • 9.990 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 8

Shellshock



Iguana Games • 7.900 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 3

Shock Wave Assault



Iguana Games • 3.900 ptas. • *Shoot 'em up* espacial en 3-D
Un complicado desafío extraterrestre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos.
Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
Puntuación 3

SimCity 2000



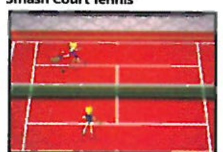
Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 7

Slam 'N' Jam



Erbe • 8.990 ptas. • Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 3

Smash Court Tennis



Sony • 6.990 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 9

Soccer '97



Proein • 8.990 ptas. • Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 5

Soul Blade



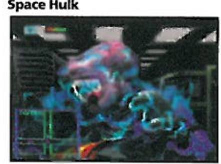
Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekkens* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 9

Soviet Strike



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 7

Space Hulk



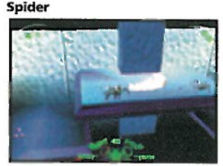
Iguana Games • 7.900 ptas. • Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 6

Speedster



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 7

Spider



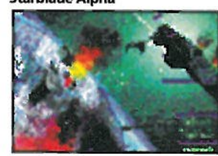
Erbe • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 6

Spot Goes to Hollywood



Virgin • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 2

Starblade Alpha



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shooter* en 3-D
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 2

Starfighter 3000



Iguana Games • 5.900 ptas. • *Blaster* en 3-D
Un *shoot 'em up* en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburridillo.
Puntuación 5

Star Gladiator



Virgin • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Capcom entra, por primera vez, en el 3-D para crear un juego de duelos a espada sólido y serio. La estética es genial y funciona perfectamente. Sin embargo, como todos los juegos de lucha, no es ni *Tekken* ni un 3-D de la talla de *Street Fighter*.
Puntuación 8

Street Fighter: The Movie



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Beat 'em up*
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*.
Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 2

Street Fighter Alpha



Iguana Games • 3.900 ptas. • *Beat 'em up*
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 8

Street Fighter Alpha 2



Virgin • 5.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 9

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 3

Striker '96



Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 3

Strikepoint



Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 7

Suikoden



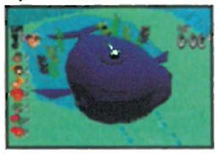
Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 7

Super Puzzle Fighter 2



Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
Puntuación 9

Supersonic Racers



Proein • 9.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. Además, *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 6

Swagman



Proein • 9.990 ptas. • Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 7

Syndicate Wars



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
Puntuación 8

Tekken



Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 8

Tekken 2



Sony • 8.490 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 9

Tempest X3



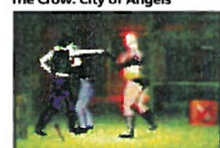
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 8

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 7

The Crow: City of Angels



New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 1

Theme Park



Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 6

The Lost World



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 7

Tiger Shark



New Software Center • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 5

Tilt



Virgin • 3.990 ptas. • Máquina del millón
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
Puntuación 7

Time Commando



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 6

Time Crisis



Sony • 12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 7

¡CÓMPRALO!

No preguntes por qué. Hazlo y punto. Emplea tus ahorros en lo que te aconsejamos en esta sección y seguro que no te arrepentirás.

Ya sabemos que los Reyes han pasado pero siempre queda el cumpleaños y... en el caso de que tu nombre no tenga su santo correspondiente, dale un poco de «vida» a tu cerdito y lee estas líneas con atención. Uno de los artilugios con más probabilidades de aparecer en la lista de deseos de un consolero es sin duda un volante para su PlayStation. Cualquier aficionado al género de carreras debería tener uno, aunque con tantos volantes en el mercado, es difícil decidirse. Aquí te damos unos cuantos ejemplos para que vayas haciéndote una idea.

Renunciar a la forma de volante clásico de coche en favor de un diseño futurista en plan Guerra de las Galaxias no parece de entrada una buena idea, pero lo cierto es que el VRF1 de Ubi Soft (12.500 pesetas) funciona a la perfección. Posee la medida justa de elasticidad, de modo que el volante vuelve a su posición central con bastante naturalidad. Además, llegado el final del recorrido de giro del volante hacia un lado o hacia otro, no se producen esos virajes bruscos y exagerados que caracterizan a otros modelos. Es robusto, sensible y sólido.

Otros volantes que, entre otros, puedes encontrar en el mercado son el Per4mer Steering Wheel (11.990 pesetas), uno de nuestros favoritos y el Mad Catz (13.990 cucas), especialmente diseñado para que puedas jugar con una mano en el volante y otra en el cambio de marchas). ¡Genial!



Tobal No. 1



Sony • 6.995 ptas. •
Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 7

Tokyo Highway Battle



Arcadia • 9.990 ptas. •
Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 8

Tomb Raider



Proein • 9.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 9

Total Drivin'



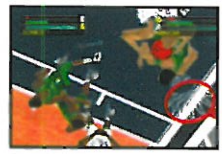
Infogrames Ibérica •
7.990 ptas.• Carreras
Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.
Puntuación 9

Total Eclipse



Iguana Games • 3.900 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Vuela por la pantalla, dispara al personal y evita estrellarte contra el paisaje; cosa difícil porque, gracias a la situación de la nave en la pantalla, éste puede surgir de la nada de repente.
Puntuación 3

Total NBA '96



Sony • 7.990 ptas. •
Baloncesto
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
Puntuación 8

Total NBA '97



Sony • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 7

Track & Field



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporréandolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 7

True Pinball



Arcadia • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
Hay cuatro tableros, cada uno con una opción 2-D de desplazamiento vertical y una de perspectiva 3-D. La bola es físicamente competente y precisa, lo que facilita mucho las cosas. Es una máquina del millón.
Puntuación 6

Tunnel B1



Sony • 7.990 ptas. • *Blaster* 3-D
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
Puntuación 8

Twisted Metal



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Este juego de carreras futurista en 3-D y en primera persona tiene la capacidad de disparar y de arramblar con todo lo que se le ponga por delante, aunque las pistas limitadas y los gráficos un tanto dejados estropean un poco las cosas.
Puntuación 7

Twisted Metal World Tour



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 8

Ultimate Parodius Deluxe



Konami • 6.900 ptas. •
Shoot 'em up
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
Puntuación 5

V-Rally



Arcadia • 7.990 ptas. •
Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 9

Vandal Hearts



Konami • 9.490 ptas. •
Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 8

Victory Boxing



Iguana Games • 9.900 ptas. •
Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 8

Viewpoint



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 6

Virtual Golf



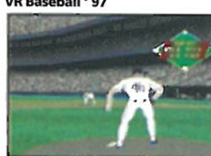
Iguana Games • 5.900 ptas. •
Golf
Bueno en su momento y actualmente fuera de lugar. Su mejor punto a favor era una cámara «voladora» de la que carecían los juegos *PGA*. Sin embargo, *Actua Golf* tiene eso y mucho más. Una auténtica lástima.
Puntuación 5

Virtual Pool



Virgin • 6.990 ptas. •
Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 8

VR Baseball ' 97



Virgin • 6.990 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 6

WarCraft 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
Puntuación 9

War Gods



New Software Center • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 4

Warhammer



Proein • 9.990 ptas. •
Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía *Command & Conquer* trasladada a la época medieval.
Puntuación 8

Warhawk



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Simulador de helicóptero
Un juego bastante añejo que fue el primer *blaster* aéreo. Tiene una buena jugabilidad pero, a causa del pobre desafío que suponen los gráficos, empieza a estar un poco anticuado.
Puntuación 5

Williams Arcade's Greatest Hits



Sony • 7.990 ptas. •
Arcade
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender*, *Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles*, *Joust*, *Sinistar* y *Defender II*.
Puntuación 6

Wing Commander III



Electronic Arts • 9.990 ptas. •
Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 3

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 9

Wipeout 2097



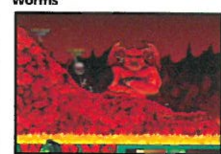
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 9

World Cup Golf



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 4

Worms



Arcadia • 3.990 ptas. •
Rompecabezas
Blaster basado en el rompecabezas en 2-D que utiliza una jugabilidad basada en la estrategia. Tu equipo de gusanos lanza granadas, se teletransporta y se dedica a destruir el paisaje. Feo, adictivo, divertido.
Puntuación 6

WWF In your House



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 4

WWF Wrestlemania



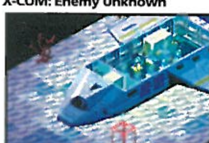
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 5

Xevious 3D/G+



Sony • 6.990 ptas. •
Simulador de vuelo
Intento fallido. Un antiguo juego arcade y estrella de *Museum 2*. *Xevious* consta de un 3-D actualizado que en realidad ofrece poco más que el original. Han querido conservar la antigua sensación.
Puntuación 6

X-COM: Enemy Unknown



Sony • 6.990 ptas. •
Estrategia
No tiene muy buena pinta, pero debajo de su exterior soso yace un juego sólido y serio. Maniobra tus fuerzas, vistas isométricamente, para bloquear una invasión alienígena inminente. Supone un gran reto.
Puntuación 6

X-COM: Terror from the Deep



Sony • 6.990 ptas. •
Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 6

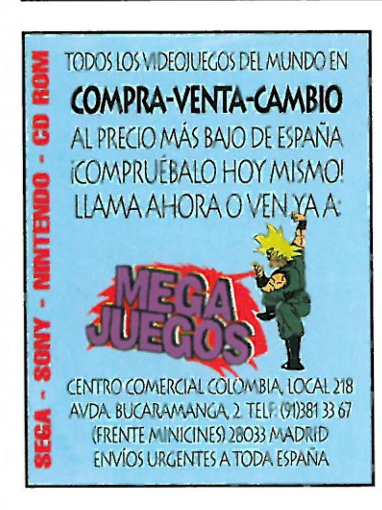
Zero Divide



Iguana Games • 7.900 ptas. •
***Beat 'em up* en 3-D**
Un juego de lucha en 3-D con extraños animales globorrobóticos. La jugabilidad es confusa (ya que los luchadores no tienen apariencia humana) y las luchas a menudo degeneran en un martilleo de teclas.
Puntuación 5


PlayStation
Power


GAME SOFT.
SONY-NINTENDO-SEGA-PC
VIDEO JUEGOS Y VIDEO CONSOLAS
COMPRA-VENTA-INTERCAMBIO Y ALQUILER
TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
A LOS MEJORES PRECIOS
C/ TRES CRUCES, 6
METRO GRAN VÍA
TELÉFONO (91) 522 32 44
ENVÍOS A DOMICILIO
RECORTA ESTE ANUNCIO
Y PRESENTÁNDOLO, OBTENDRÁS
UN DECUENTO DE 600 PESETAS
EN CUALQUIER COMPRA.


SEGA - SONY - NINTENDO - CD ROM
TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO EN
COMPRA-VENTA-CAMBIO
AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
¡COMPRUÉBALO HOY MISMO!
LLAMA AHORA O VEN YA A:
MEGA JUEGOS
CENTRO COMERCIAL COLOMBIA, LOCAL 218
AVDA. BUCARAMANGA, 2. TELF.: (91)381 33 67
(FRENTE MINICINES) 28033 MADRID
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA


I-MAN
TENEMOS LO QUE BUSCAS
¿?
LLAMANOS Y TE SORPRENDEREMOS
IMPORTADORES DIRECTOS
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡¡LLAMA Y PREGUNTA!!!
(93)443 85 97
LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS Y ACCESORIOS
ESPECIALISTAS EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO
NOVEDADES EN PSX Y N64
IMPORTACION Y PAL VERSION
$ OFERTAS EN MATERIAL IMPORTACION
U.S.A. - TOKIO - HONK KONG
COMPRA-VENTA-CAMBIO
-PARA VENDER A UN BUEN PRECIO
-PARA COMPRAR CON GARANTIA
SERVIMOS A TODA ESPAÑA
ENTREGA 24 HORAS
ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS
LO MAS EXPLOSIVO PARA TU MAQUINA
CLUB I-MAN
HAZTE SOCIO DEL CLUB MAS ESPECIALIZADO
PRUEBA INTERNET
POR 300 PTS LA MEDIA HORA
DESCUBRE LO ULTIMO DE LA RED
AMPLIACIONES PSX
MODIFICACIONES Y HARDWARE
(GARANTIZADO)
I-MAN BARCELONA TEL. (93) 443 85 97 FAX (93) 443 80 06 - C/PARLAMENTO, 31 - 08015 BARCELONA E-MAIL iman@arrakis.es
I-MAN MATARO TEL. (93) 741 04 39 - C/LEPANTO, 59 - 08032 MATARO (BARCELONA) INTERNET www.arrakis.es/~amiguel
PSX
¿SABES QUE PUEDES AMPLIAR TU PSX?
POR MUY POCO DINERO TENDRAS MUCHO MAS
INFORMATE (93) 443 85 97
CD-R
SPECIAL VERSION
PAL - NTSC


DRAGON BALL GT
「くらえっ!!オレたちの得意技!!!」
孫悟空&ベジータ
72 かめはめ波&ギャリック砲!!!
サイヤ人4になっても得意技は変わらず!!!
POWER LEVEL 9


PlayStation
Power


PlayStation


SEGA SATURN


NINTENDO64



Bienvenido

NIGHTMARE CREATURES

Enfréntate a tus peores pesadillas

Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com

SONY

